LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

3 CD! IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO SCRAPLAND

www.gamesradar.it - Giugno - n°117 - Edizione CD € 6,90

ESCLUSIVA!

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Il ritorno dell'RTS più giocato!

ESCLUSIVA!

DREAMFALL

Provato il seguito di The Longest Journey!

RECENSITO!

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

La guerra cittadina di Tom Clancy!

RECENSITI...

23 giochi tra cui Scratches, Heroes of Might and Magic V, Rise of Legends, Rush for Berlin!

Scoop esclusivo!

S.T.A.L.K.E.R.

Le ultime notizie sull'FPS radioattivo!





Comandare non significa dominare, ma compiere un dovere. (Lucio Anneo Seneca)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

82 Tattica e sparatutto si fondono nel nuovo episodio della serie *Ghost Recon* di Ubisoft!

GIOCO COMPLETO

GIOCO COMPLETO

26 GIOCO COMPLETO - SCRAPLAND

Questo mese, GMC vi porta in un mondo popolato unicamente da robot. Vestite i panni metallici del simpatico D-Tritus: intrighi, inseguimenti e libertà d'azione sono assicurati!

18 ESPLORA E GIOCA

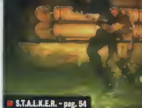
Sul CD 3 troverete due demo imperdibili! *Tomb Raider: Legend* segna il ritorno alla grande della bella archeologa Lara Croft e *Scratches – Graffi Mortali* è un'avventura che vi porterà a indagare su alcune misteriose morti avvenute in una sperduta cittadina inglese. Sul DVD, spiccano gli spettacolari demo di *Ghost Recon Advanced Warfighter*, di *Rise of Legends*, di *Heroes of Might and Magic V* e di *Mondiali FIFA 2006*. A guarnire il tutto, la solita pioggia di patch, Mod, shareware e utility.

CD DEMO

DVD

Imperdibile! Speciale Oblivion

- Le prime parti della soluzione in PDF sul CD 3 e sul DVD!
- Una ricca raccolta di Plugin per migliorare l'esperienza di gioco sul DVD!
- A pagina 76: i segreti per far girare meglio *Oblivion* sul vostro PC!
- A pagina 140: i trucchi da sfruttare nelle terre di Tamriel!


S.T.A.L.K.E.R. - pag. 54


MONDIALI FIFA 2006 - pag. 92


SPORE - pag. 58

SCOOP

30 F.E.A.R. EXTRACTION POINT
Sta per arrivare una prima espansione per lo spaventoso sparatutto di Monolith.

32 WORLD IN CONFLICT
Dai creatori della serie *Ground Control* è in arrivo un nuovo promettente RTS online.

ANTEPRIME

43 CIVCITY: ROME
La gestione di una città dell'antica Roma, dal creatore di *Civilization*.

44 FLATOUT 2
Nuovi dettagli sul secondo episodio della serie motoristica firmata da Bugbear Entertainment.

45 GTR 2
Il capolavoro annunciato dei SimBin è in dirittura d'arrivo: le ultimissime novità dal box.

46 THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR
Siamo volati in Inghilterra per vedere da vicino il nuovo MMORPG di Turbine dedicato al mondo de "Il Signore degli Anelli".

SPECIALI

48 COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS
Clamoroso colpo di GMC! Svelato in anteprima il terzo capitolo della saga del Tiberium. Il famoso *C&C* torna alle origini.

54 S.T.A.L.K.E.R. SHADOW OF CHERNOBYL
Nuovi segnali di vita per lo sparatutto di THQ ambientato nella zona radioattiva intorno alla tristemente nota centrale di Chernobyl.

58 SPORE
Dopo aver simulato l'impossibile, il geniale Will Wright è pronto ad affrontare la sfida più ambiziosa: la lunga strada dell'evoluzione!

INTERVISTE

62 INTERVISTA A WILL WRIGHT
Vincenzo Beretta parla con il leggendario Will "Sim" Wright della sua ultima creazione.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis alla tastiera per rispondere a tutti i lettori.

11 L'ANGOLO DI MBF
Il "Filosofo" di GMC, di nome e di fatto, dialoga con i suoi adepti.

14 ONLINE CON [GMC]KEVORKIAN
Riuscirà a conquistare il mondo, prima o poi?

16 BOTTA E RISPOSTA
Non esistono quesiti impossibili per il nostro Skulz.

18 ESPLORA E GIOCA
Scoprite cosa vi riservano il CD demo e il DVD di questo mese.

26 GUIDA AL GIOCO COMPLETO
Come muoversi al meglio nel mondo robotico di *Scrapland*.

36 GMC NEWS
Le ultime notizie dal mondo del divertimento elettronico, raccolte in quattro pagine.

40 ABBONAMENTI
GMC a casa vostra, con una spedizione davvero speciale.

126 I PARAMETRI
I titoli che hanno fatto la storia del nostro hobby, in due pagine.

128 NEXT LEVEL
La rubrica per scoprire nuovi orizzonti per i vostri giochi preferiti, con Mod, reportage dalla Grande Rete, guide all'editing e molto altro.

140 GMC TRUCCHI
I trucchi per completare i titoli più caldi su PC.

143 NEL PROSSIMO NUMERO
Cosa vi aspetta sul prossimo numero di GMC.

144 TITOLI DI CODA
Il futuro dei videogame passa per *Second Life*.

HARDWARE

65 HERCULES MUSE POCKET LT
Una minuscola scheda audio 5.1 esterna per giocare.

65 HERCULES XPS 101
Un sistema audio 5.1 economico e con stile.

66 ATI RADEON X1800 GTO
Una GPU economica derivata dalla più potente X1800 XL.

67 MSI NX7600 GT
La proposta di fascia media di MSI basata sul chip GeForce 7600 GT.

70 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei sogni, con un occhio al portafoglio.

72 SCHERMO BLU
Quedex risolve i problemi legati a periferiche e giochi PC.

76 SPECIALE: LE ALCHIMIE DI OBLIVION
Scoprite come adattare il motore grafico di *Oblivion* al vostro PC.



Le prove di questo mese...

114 ACT OF WAR: HIGH TREASON
99 BIRTH OF AMERICA
115 BLACK & WHITE 2 BATTLE OF THE GODS
118 CITY LIFE
112 CONDEMNED
106 DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE
86 DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY
125 FRONTE DEL BASKET
110 FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
82 GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
122 HEARTS OF IRON II DOOMSDAY
100 HEROES OF MIGHT AND MAGIC V
89 IRON WARRIORS T72 TANK COMMAND
103 L'ERA GLACIALE 2
92 MONDIALI FIFA 2006
120 RISING FORCE ONLINE
96 RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS
116 RUSH FOR BERLIN
104 SCRATCHES GRAFFI MORTALI
125 SONIC MEGA COLLECTION +
95 TH3 PLAN
121 TRUE CRIME: NEW YORK CITY
124 WAR ON TERROR

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Act of War: High Treason	114
Alan Wake	39
Ankh	17
Another World Collector's Edition	132
Archlord	37
Birth of America	99
Black & White 2 - Battle Of The Gods	115
Blazing Angels: Squadrons of WWII	[illegible]
BloodRayne 2	141
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	137
City Life	22 - 118
CivCity: Rome	43
Civ Gold Mod per Civ IV	23
Codename Eagle: Legends Mod per Battlefield 2	135
Command & Conquer 3 Tiberium Wars	48
Condemned	22 - 112
Cossacks II: Battle for Europe	38
Dark Fall	16
Desperados 2: Cooper's Revenge	22 - 106
Dreamfall - The Longest Journey	86
Elvelon	38
Empires Mod per Half Life 2	23
F.E.A.R. Extraction Point	30
FlatOut 2	44
Fronte del Basket	125
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	110
Garry's Mod: LUA	131
Ghost Recon Advanced Warfighter	20 - 82
Gothic II	141
GTR 2	45
Hearts of Iron II - Doomsday	122
Heroes of Might and Magic V	20 - 100
Il Padrino	141
In Hell Mod per Doom 3	132
Iron Warriors - T72 Tank Command	89
Jade Empire	39
Le Cronache di Narnia	17
L'Era Glaciale 2	103
Maelstrom	37
Max Payne 2: Streetfighter Mod per Max Payne 2	134
Medieval 2: Total War	36
Mondiali FIFA 2006	20 - 92
Painkiller	16
Paradise City	39
Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo	16
Project Gray Company	19
Quake 4	136
Quake GL Vania Mod per Quake	131
Rayman 4	39
Rise of Nations - Rise of Legends	18 - 96
Rising Force Online	120
Rush for Berlin	116
Scrapland	26
Scratches - Graffi Mortali	20 - 104
Second Life	144
Sega Rally	39
Sonic Mega Collection +	125
Spore	58
S.T.A.L.K.E.R. - Shadow of Chernobyl	54
Star Wars Battlefront II	37
Syberia	17
Th3 Plan	95
TES IV: Oblivion	23 - 76 - 130 - 140
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	46
Tomb Raider: Legend	19
True Crime: New York City	121
Warcraft III Mod vari	133
War on Terror	124
World In Conflict	32

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Cellulare" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Zesenatico" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Pezzali" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Pollicino" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Stakano[illegible]sta" Eraldi
Marina "In un'altra vita" Albertarelli

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Bella [illegible]" Tradardi, Carlo "Scoop" Barone,
Luca "A braccio" Spinelli, Gianluca "Fibra" Loggia, Mattia "Gorner" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "La cinque volte" Patrian

FOTOGRAFO
Alessio Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Pony" Dante, Vincenzo "Intervista" Beretta, Primax "[illegible]" Sluk, Matteo "Second Life" Bittanti, [illegible] "Tycoon" Galli, Marcello [illegible] Crillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Claudio [illegible] Sabetta, Roberto "Consulenza" Camisana, Yuri "[illegible]" Abietti, Silvia [illegible] Mungo, Davide "Speciale" Giulivi, Paolo "Cantieri" Cupola, Andrea "[illegible]" Giovagnini, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Alien" Trimarchi, Elisa "del Celebrity" [illegible], Christian "Boulder" Bonaria, Danilo "Mallory" Gabrielli, Enrico "Provali tutti" Vendramin, Andrea "Debug" Babich, Marco "Matrimonio" Salvaneschi, Fabio "Il grande sonno" Bortolotti, Steve "Dirk" Helm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel 02/2529161 r.a. - Fax 02/2[illegible]706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertoletti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Lucia Piccarisi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005320 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Reboglioli
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,90

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 63950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail [illegible]
Tempo massimo di [illegible] dall'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S. Aderente al Sistema Confindustriale

Certificato n. 5399 del 2/12/2004 diffusione media pagata anno 2003 copie 60 185

Future MEDIA WITH PASSION

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: [illegible] Parry
Chief Executive: Greg [illegible]
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

Un computer in gran spolvero

Dando un'occhiata alle sezioni di anteprime, speciali e scoop, questo mese, ci si può immediatamente rendere conto di quanto il nostro buon vecchio PC sia in salute.

Da un lato, riusciamo ancora a trovare le simulazioni più estreme, con un *GTR 2* che si preannuncia sempre più teso alla ricerca della perfezione, dall'altro grandi classici tornano a fare parlare di sé, come nel caso di *Command & Conquer* che giunge al terzo capitolo dopo anni di penombra.

I giochi multiplayer, ambientati in mondi persistenti, proseguono nel tentare di ripetere il successo straordinario di *World of Warcraft* e, in questo numero, possiamo avere un primo assaggio di come ci si stia provando anche rifacendosi al grande classico tolkieniano, "Il Signore degli Anelli". Nel frattempo, quell'inventiva, quel tocco di genio che da sempre abbiamo avuto la fortuna di poterci godere su PC, continua a stupirci con *Spore*, per il quale l'attesa si fa spasmodica, anche in virtù delle nuove meraviglie promesse da Will Wright (il papà dei Sims, lo ricordiamo per i più distratti) nella nostra intervista esclusiva.

Come se ciò non bastasse, il cavallo di battaglia per eccellenza, il genere che ha definito per anni interi il PC quale macchina da gioco, il frenetico mondo degli sparatutto in prima persona, aspetta con il fiato sospeso un titolo che, da qualche mese, aveva fatto perdere le proprie tracce. *S.T.A.L.K.E.R.* è ancora con noi, come testimoniano inequivocabilmente le belle immagini che partono a pagina 54.

Considerando tutto questo, non stupisce che, alla vigilia della partenza per Los Angeles, dove si terrà come ogni anno la fiera E3, interamente dedicata ai videogiochi, la redazione di GMC guardi con ottimismo ai prossimi mesi. Le software house sembrano essersi rinnamorate dei nostri PC! Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dal nostri lettori continua a mietere successi. Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile. Le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC nei prossimi mesi. Nel frattempo, continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure: nemesis@futureitaly.it!

COSA CAUSA LA VIOLENZA?

Cara Nemesis,
ti scrivo questa mail perché voglio dire la mia riguardo l'infinita discussione sulla violenza nei videogiochi e sulle conseguenze che questa ha sugli utenti (si dice). Ho notato, ormai da tempo, che quando per esempio vado a casa di un mio amico e mi propone di giocare a *GTA: San Andreas*, tira fuori dal cassetto un blocchetto dove sono segnati tutti i trucchi del gioco, li inserisce e comincia a fare strage di passanti innocenti. Poi, quando arriva la polizia, neanche si degna di affrontare lealmente il pericolo, ma ricorre ai soliti trucchi. QUESTO, secondo me, è ciò che rovina un videogioco o influenza negativamente il giocatore. Il bello è che neppure ci si degna di andare avanti con la trama! Allora, dico che spendere 50 euro e rotti semplicemente per andare in giro a fare macello è una stupidaggine. Questo istiga alla violenza. E poi sciupare così un gioco come *San Andreas*! Chiudo dicendo che, secondo me, la cosa che istiga di più i ragazzi è la televisione: mi hanno quasi rotto un braccio due tipi al grido di R K O e mi prendono regolarmente a pugni e pestoni solo per emulare i divi del Wrestling.
Saluti.

Legolas92

Caro Legolas92,
spero che le tue braccia siano ancora tutte intere! Che si parli di giochi o di programmi TV non posso che reputare inammissibile un simile comportamento!
Detto questo, l'argomento della violenza nei videogiochi è stato affrontato più e più volte, come dimostrano anche le numerose lettere giunte in redazione (e a cui, per motivi di spazio, non ho potuto rispondere). Inutile ribadire che il punto di vista

"L'essenza principale dei videogiochi è il divertimento"

da Tutta un'altra musica – Emitremmus



COSA CAUSA LA VIOLENZA? Anche "L'Angolo di MBF" di questo mese, a pagina 11, è dedicato alla violenza nei videogiochi.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Rendiamo onore ai lettori di Giochi per il Mio Computer, che hanno talmente a cuore la loro rivista preferita, al punto da continuare imperterriti a postare sul Forum di GamesRadar.it le proprie rivisitazioni del logo GMC in chiave videoludica. Questo mese, abbiamo deciso di pubblicare due opere di Darksoul89: Allora, comincio con il postare alcune mie creazioni. La prima è fatta con *Soldot* (gioco in cui sono a capo di un clan), mentre la seconda, credo si riconosca, è di *Serious Sam: The Second Encounter*.
Complimenti per la selezione, caro Darksoul89, soprattutto per quanto concerne *Soldot*, che definire un prodotto di nicchia è dire poco. E voi timidoni cosa aspettate? Il **Thread** "[GMC] Official Logo Contest" (a cura di Fr4nk) è ancora pronto ad accogliere le vostre proposte, e noi a pubblicarle. Per chi non fosse pratico del Forum, diciamo che il **Thread** in questione lo trovate in cima alla lista degli argomenti trattati nel **Canale** "Games Contact".



LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Il futuro roseo delle avventure grafiche

Cara Nemesis,
dopo le tante lettere che appaiono ogni mese su GMC, mi sono convinto a scrivervi per far sapere la mia opinione sul tema delle avventure grafiche.
Molti hanno parlato della mancanza di validi titoli, in questi ultimi anni, ma non sono d'accordo, perché giochi appartenenti a questo genere non sono limitati agli anni in cui predominavano Sierra e LucasArts. Pur senza arrivare al capolavoro, infatti, continuano a essere pubblicati molti prodotti interessanti. Vorrei ricordare che i vari *Syberia*, *Still Life*, *The Black Mirror*, *The Moment of Silence*, *Fahrenheit*, *Broken Sword 3* (e non vorrei dilungarmi oltre) non sono stati dei giochi deludenti. Al contrario, secondo il mio modesto parere, ci hanno fatto dimenticare per un po' i grandi classici del genere. Tutti noi videogiocatori ci affezioniamo a diversi personaggi e vorremo che le loro avventure non finissero mai. Non riesco a dimenticare *Gabriel Knight 4* che, secondo me, è la più bella avventura grafica con motore interamente 3D! Purtroppo, però, dobbiamo lasciarci alle spalle gli eroi del passato e gustare le nuove avventure senza accanirci contro di esse per qualche difetto più o meno grave o giocando come se si avesse davanti un *Monkey Island*. In questi mesi, inoltre, usciranno anche altre interessanti avventure grafiche come *Broken Sword 4*, che torna allo stile punta e clicca, *The Secrets of Da Vinci*, *Paradise*, *Dreamfall*, *Secret Files: Tunguska* e una di esse potrebbe rappresentare il tanto sognato capolavoro. Aspetto fiducioso, perché nei prossimi mesi arriverà l'*Oblivion* delle avventure grafiche.

Nunzio

PS: Sai qualcosa sullo sviluppo di nuovi giochi da parte di Illusion Softwork, tra cui *Mafia 2* e un FPS ambientato nel futuro?

Finalmente Nunzio!
Mi stavo quasi scoraggiando nel notare come, in buona parte delle vostre lettere, trapelasse un malcontento generale nei confronti delle avventure grafiche recenti. Nunzio, non ti è sfuggito nulla: dici bene quando elenchi i titoli che si apprestano a raggiungere gli scaffali dei negozi, pronti a difendere a spada tratta la categoria. Proprio nel numero di maggio avrai avuto modo di leggere la prova di *Paradise*, mentre in quello che stringi fra le mani campeggiano *Dreamfall*, a pagina 86, e *Scratches*, a pagina 104. Le meccaniche di gioco delle avventure grafiche sono un ingranaggio delicatissimo e basta una rotella poco oliata per penalizzare l'intero lavoro di sviluppo. Sembra, però, che in questo senso non ci sia molto di cui preoccuparsi, poiché anche le più recenti produzioni seguono con fiducia i dettami dei capostipiti del genere. Citi *Monkey Island* e fai bene, così come fai bene a suggerire di non iniziare un'avventura con dei preconcetti o delle aspettative che rischierebbero di essere disilluse. Prendiamo *Dreamfall*, per esempio: i puristi del genere potrebbero storcere il naso all'idea della sparizione del "punta e clicca" e dei fondali pre-renderizzati, eppure basta sfogliare qualche pagina di questo numero di GMC per scoprire che, piuttosto, il problema andrebbe ricercato nella carenza di enigmi degni di tale nome.


L'aspetto estetico non è tutto in un'avventura grafica, ma di certo aiuta.

Per restare in tema di "avventure storiche" ti segnalo una piccola chicca. Il creatore di *Another World*, Eric Chahi ha recentemente lavorato a una versione del suo capolavoro migliorata dal punto di vista della risoluzione grafica (e con qualche aggiunta al dettaglio dei fondali). Il demo del gioco è scaricabile all'indirizzo **www.magic-productions.fr/aw/AnotherWorld.exe** (è presente anche nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC), e alla modica cifra di soli sette euro è possibile acquistare la versione completa. Ti assicuro che ne vale la pena! Nessuna notizia, invece, per un *Mafia 2*, mentre il progetto di Illusion Software a cui ti riferisci è un FPS sviluppato in collaborazione con Pterodon Software che vedrà la luce a 2007 inoltrato.

di GMC resta orientato verso una completa assoluzione del nostro, e vostro, passatempo preferito.
Trovo invece interessante la tua osservazione sull'utilizzo dei cosiddetti "trucchetti" (o cheat, che dir si voglia) per esibirsi in massacri indiscriminati, perdendo magari di vista il vero scopo del gioco. Certo, alla fine ognuno spende i propri soldi un po' come vuole, ma è un peccato ridurre un titolo complesso come *GTA* a una semplice mattanza. Probabilmente, il tuo amico non riesce a cogliere lo spirito del gioco o, semplicemente, non gli interessa. I gusti sono gusti.
A riprova di questo, a seguire troverai la lettera di un "collega" videogiocatore che sembra proprio pensarla come te. Un "in bocca al lupo" anche dal nostro Raffaello Rusconi, che è un appassionato di Wrestling ma buono come il pane, garantisco!

COMPLICHIAMOCI LA VITA (VIRTUALE)

Ciao Nemesis,
sono beltazor, appassionato di videogiochi come tutti quelli che ti scrivono. Mi piace molto leggere le e-mail che pubblicate e ancor più mi piace leggere le tue risposte! È da un po' di tempo, però, che noto che le lettere parlano sempre di problemi relativi al multiplayer: c'è, non c'è, è fatto male o quant'altro. Credo che, negli ultimi anni, gli appassionati di videogiochi non si siano resi conto che i tempi sono cambiati e che i giochi diventano un po' tutti uguali e ripetitivi, al di là dei miglioramenti grafici! Il vero problema sta nel rapporto con il gioco, bisogna abbandonare le aspettative che si avevano un tempo e pensare a come un titolo possa appassionarci per più di una settimana, perché altrimenti, completata la trama, il gioco finisce nella spazzatura. Bisogna provare a porre nuove regole oltre a quelle fornite dal produttore e, soprattutto, essere più originali: per esempio, terminate le campagne di *Age of Empires III*, tutte le battaglie sono uguali, non trovate? Provate a non progredire di età, a non costruire le mura della città (a livello difficile chiaramente), o a porvi degli obiettivi a tempo anche se non sono previsti dal gioco! Questo può aiutare a rendere un titolo più appassionante. E poi che rottura giocare sempre contro l'Intelligenza Artificiale; contro o con gli

IN BREVE

Cara Nemesis,
volevo chiederti se *Rise & Fall: Civilizations at War* uscirà tra breve, visto che secondo voci di corridoio la Stainless Steel Studios pare abbia chiuso i battenti. Essendo proprio questa la software house che stava sviluppando il gioco, vorrei avere notizie in merito se possibile. Ti ringrazio anticipatamente per l'attenzione.

Andrea

Puoi tirare un sospiro di sollievo. *Rise & Fall: Civiltà in Guerra* (questo il titolo dell'edizione italiana) raggiungerà in tutta tranquillità i negozi poiché Midway ha provveduto a rispettare l'impegno preso con gli utenti nonostante la chiusura della software house responsabile dello sviluppo del gioco. A conferma di ciò, puoi trovare il demo di *Rise & Fall* nel DVD del numero di maggio di GMC.

dal Forum di gamesradar.it

VIVA LARA CROFT!

Potrà anche sembrarvi strano, ma per iniziare a prendere confidenza con il nuovo *Tomb Raider* ricorriamo al **Thread** "Tomb raider 3", lanciato dall'amico HERMUS. Dice il saggio: Chi ha questo capolavoro? Per me è il miglior episodio di Lara e anche dell'intero reparto dei platform e degli action game! Amico, per il tuo bene, stai attento a dire certe cose sul Forum, che poi... Arcibaldino: Ma che dici? Il migliore è il *Legend*! Almeno, nell'ultimo capitolo, Lara cammina in tutte le direzioni e Cercatore: Non esageriamo, il sesto è orribile e il quinto non scherza, ma il terzo l'ho odiato per il sistema di salvataggio. Come racconta Zells: Era giusto salvare quando incontravi le pietre azzurre, ma salvare quando volevi rende tutto troppo facile.

amici è più bello, tanto alla fine il posto di comando è uno. Siete soli, ma allo stesso tempo in compagnia.
Spero di essere stato utile a qualcuno, un saluto a te Nemesis e a tutti i tuoi colleghi. Il vostro lavoro è favoloso.

beltazor

Bene beltazor,
quelle che proponi sono delle idee sfiziose e fungono da ottimo contraltare alla lettera precedente, in cui si parlava di giochi "sprecati" da codici e trucchi che ne compromettono la longevità e ne snaturano il senso. D'altro canto, però, non credo ci si trovi in una situazione in cui "occorre inventarsi qualcosa" per riuscire a divertirsi davvero con un videogioco. Mi spiego meglio: un po' di fantasia ci sta sempre bene, come quando i nostri nonni giocavano armati di immaginazione al posto di qualche diavoleria elettronica (come le chiamano loro) o di giocattoli complicati. Parli di un appiattimento dell'originalità dei videogiochi e di ripetitività. Forse questa visione è un po' troppo pessimistica, concedimelo. La differenza fra un gioco discreto e un "bel" gioco sta proprio in questo, al di là (come giustamente sottolinei tu) dei vari orpelli grafici dai nomi impronunciabili, e mi sento di ribadire che non ci possiamo proprio lamentare. Specialmente in questa primavera 2006, che insieme alle rondini ha portato (e porterà) con sé tantissimi titoli "belli". Per quanto riguarda il giocare in compagnia, che dirti?
Hai perfettamente ragione: in due o in gruppo ci si diverte decisamente di più. Sia che ci si trovi a condividere uno split screen, a un LAN party, o collegati in Rete impegnati nella quest di qualche MMORPG. Grazie per i complimenti e per i consigli su *Age of Empires III*, se dovessi escogitare qualcos'altro non esitare a farcelo sapere.

"Nei prossimi mesi arriverà l'*Oblivion* delle avventure grafiche"

da Il futuro roseo delle avventure grafiche – Nunzio


COMPLICHIAMOCI LA VITA (VIRTUALE) Affrontare un gioco in modo "creativo" è la chiave del divertimento suggerita dal nostro lettore beltazor.

VIDEOGIOCHI IN INGLESE

Cara Nemesis,
volevo esprimere il mio pensiero per quanto riguarda i videogiochi in lingua inglese. Essendo un ragazzo di "soli" 17 anni trovo ancora qualche difficoltà con questa lingua, però continuando a giocare con titoli inglesi risolvo (almeno in parte) il mio problema. Reputo molto utili i videogiochi in questa lingua e, secondo me, le case distributrici non dovrebbero effettuare la traduzione in italiano. So che in molti videogiochi è possibile selezionare la lingua che si desidera, però è troppo invitante impostare l'italiano mentre giochiamo a titoli che ci piacciono parecchio. Concludendo, preferirei un *Crysis* (lo attendo moltissimo dopo la vostra anteprima) o uno *S.T.A.L.K.E.R.* in Inglese, così da far lavorare la materia grigia un po' di più, imparando anche una lingua nuova molto importante.

Tripleghost

Caro Tripleghost,
capisco perfettamente il tuo punto di vista e ti confesso che anche io ho tratto un certo giovamento dalla mancata traduzione di alcuni videogiochi. Specie qualche tempo fa, questo

La redazione risponde Contraddizione o diversità?

Spettabile Nemesis,
seguo GMC dai suoi primi numeri e ho avuto sempre modo di cantarne le lodi, per la cura e la minuziosa precisione riposta nei particolari.
Come tutti sanno, però, nulla è perfetto e scrivo questa lettera per far notare una contraddizione (forse) e per far dissolvere un mio dubbio.
Nel numero 110 di dicembre 2005 venne pubblicata una lettera, a cui rispose Paolo Dente, contenente una lamentela sull'assegnazione del voto 10 per la grafica di *Doom 3*. La risposta iniziava dicendo che le ambientazioni sono scure e tutte uguali perché in un laboratorio chimico gli architetti non sprecano denaro e tempo per addobbare la struttura o per cambiare inutilmente arredi. Tutto ciò mi è apparso come un "non è stato difetto di grafica, ma un'aggiunta di realismo".
Nel numero 115 di aprile 2006, sulle pagine di GMC è apparsa la recensione de *Il Podrino*. Leggendo anche il box "*Il Podrino VS Mafia*" ho notato che veniva citato come difetto del titolo Illusion Softworks il realismo eccessivo, che si trasformava in difficoltà e addirittura in noia.
Ma allora, il realismo "grafico" di *Doom 3* è diverso da quello di *Mafia*?
Grazie della cortese attenzione, un saluto a tutto GMC e complimenti.

Robertus Wallace


La recensione de *Il Padrino* ha dato il via a un botta e risposta sul realismo nei videogiochi.

Robertus,
forse sto fraintendendo la tua domanda, ma mi sembra che la recensione cui ti riferisci parli di "eccessivo" realismo nelle meccaniche di gioco, non nella grafica – mi pare naturale che ci sia una discrepanza nella valutazione della cosa, non credi?

Paolo Dente

dal Forum di gamesradar.it

SUI GENERIS...

Ogni tanto, un **Sondaggio** è quello che ci vuole per farsi un'idea volante delle preferenze del popolo di GamesRadar.it. Quello che prendiamo in esame questo mese è stato lanciato da Mike258 e si intitola "I vostri generi preferiti". Come è facile intuire dal titolo, l'intervistatore chiede: Quali sono i generi preferiti dall'utenza del Forum. E specifica che:
Il sondaggio è a opzione multipla: scegliete voi il numero di generi da votare (ovviamente votare tutti e 10 ha poco senso). Magari fate una classifica personale e correlatela con il titolo preferito.
Insomma, tanto per capirci, fate come TheFury88: Sparatutto in prima persona: *UT 2003*, merito suo se mi sono appassionato al genere e sempre merito suo se ho iniziato a giocare su Internet. GdR: *Morrowind* e *Gothic* mi hanno fatto appassionare al genere. Azione/avventura: *Mafia*, non occorre aggiungere altro... Mi è piaciuta parecchio anche la saga di *Syberia*, ma le altre avventure grafiche molto meno.
Per la cronaca, al momento di andare in stampa, gli FPS sono in testa e lambiscono il 70% delle preferenze, al secondo posto troviamo i GdR, mentre i Simulatori di volo... restano a terra.

tipo di intrattenimento era ancora considerato di nicchia e, pertanto, solo poche aziende erano disposte a investire il denaro necessario per una valida traduzione (ehi, non provate a domandarvi "quanto tempo fa". Devo ricordarvi che non si chiede l'età a una signora?). Ciononostante, non posso che spezzare una lancia a favore di una sempre maggiore diffusione della lingua italiana nei videogiochi. Il perché è presto detto: a parte un discorso inerente al marketing (è chiaro che un gioco disponibile in italiano "attira" e vende di più), non sarebbe corretto limitare la fruizione completa di un prodotto a chi non è in grado di capire l'onnipresente lingua inglese. Entrambi i parametri sono indispensabili per favorire una diffusione sempre maggiore dei videogiochi, e questa prospettiva non va sottovalutata. Chiaramente, mi auguro che tu riesca a vincere la tentazione di impostare la lingua italiana quando ti troverai di fronte ai titoli che tanto aspetti. Se vuoi un consiglio, prova magari a giocarli una prima volta in italiano e (quando ne avrai voglia) una seconda volta in inglese. Non rischierai di perdere alcun dettaglio importante e unirai l'utile al dilettevole. Kisses!

OGAME, BITEFIGHT, ECCETERA

Carissima Nemesis,
sono un vostro assiduo lettore da ormai 4 anni, anche se la mia età (14) potrebbe farvi credere che io menta. Da un paio di mesi a questa parte sono venuto a conoscenza di alcuni game online tra cui *OGame* e *BiteFight*, giochi all'apparenza noiosi cui, però, si appassionano migliaia di persone, che impazziscono per sconfiggere in battaglia un altro pianeta oppure per diventare il vampiro più spietato e assetato di sangue. Volevo sapere quale fosse il vostro parere in merito. Personalmente, preferisco farmi una gitarella a Molten Core (*WoW* per chi non sapesse) oppure scatenare una guerra con *Unreal Tournament* (aspetto con ansia *Unreal Tournament 2007*). Grazie in anticipo.

Ilmago

PS: Mi spiace molto che *TES IV: Oblivion* non vi abbia strappato un 10, ci speravo molto.

Caro Ilmago,
potrà sembrare un discorso venale, ma c'è una cosa che differenzia profondamente un MMORPG alla *WoW* da *OGame* e compagnia bella: i secondi sono, in linea di massima, gratuiti. Come se non bastasse, per funzionare non richiedono risorse particolari, poiché sono sufficienti un browser e una connessione a Internet (preferibilmente flat e a Banda Larga, giusto per non svenire all'arrivo della bolletta). Tali caratteristiche, da sole, potrebbero essere in grado di spiegare la diffusione massiccia di questo tipo di gioco sulla Rete, ma a esse vanno aggiunte sia il supporto di una solida comunità di utenti, sia una struttura accessibile ed efficace. Sarebbe facile dire che "*WoW* è tutta un'altra cosa", sicuramente è così, ma sia *OGame*, sia *BiteFight* rappresentano una valida alternativa, nonché un'ottima "palestra" per appassionarsi al genere.
Su *Oblivion*, che dire? Come già sapete, il "voto finale" è forse la parte meno indicativa di una recensione (specie di una da dodici pagine, che è costata al buon Paglianti numerose notti insonni). *Oblivion* non è un gioco perfetto; ci si avvicina, ma non abbastanza.



OGAME, BITEFIGHT, ECCETERA
Sul piano grafico non c'è paragone tra *OGame* e *WoW*, e anche le dinamiche di gioco sono profondamene differenti.

IN BREVE

Carissima Nemesis,
perché non inserite all'interno della vostra rivista uno spazio dove si parli di trucchi, dritte, strategie e consigli di campioni nazionali di giochi online? Penso che dedicare all'argomento una pagina sarebbe interessante e con i loro consigli ed esperienze tanta gente si avvicinerebbe all'online con maggiore entusiasmo.

Ethan1el

La tua idea non è affatto male Ethan1el, è stata sottoposta a chi di dovere e potrebbe presto prendere forma sulle pagine di GMC o all'interno del DVD (o CD) in allegato. Aspetta fiducioso, faremo il possibile.

Cara Nemesis,
poiché svolgo un lavoro come interprete e traduttore (tedesco e inglese principalmente) ricordo che ci parlaste di traduzioni nel campo dei videogiochi. Mi daresti l'indirizzo e-mail del gruppo di appassionati con cui avete collaborato che traduce giochi e/o manuali?

Longbow

Allora, per quanto riguarda le traduzioni abbiamo collaborato con Italian Translation Project (che ha curato la versione italiana di *Divine Divinity*) e con Tir Evolution (per *Evil Genius*). Puoi contattare entrambi visitando i loro siti Internet, rispettivamente www.itpteam.org e www.tir-evolution.com. Chissà, magari anche tu un giorno potrai collaborare con noi: in bocca al lupo!

Carissima Nemesis,
sto cercando un editor o tool o trainer compatibile con la versione 1.6 e/o 1.8 di *Sacred* per modificare i personaggi che uso offline. Potresti girare questa mia richiesta per far inserire uno di questi programmi nel DVD di GMC?

Davide Bruno

Caro Davide, dalla "regia" mi dicono di essersi già messi in moto per cercare una soluzione al tuo problema, visto che potrebbe senz'altro risultare utile anche ad altri utenti. Incrocia le dita!

dal Forum di gamesradar.it

RESIDENT EVIL SU PC

A molti non interessa per nulla, alcuni sono appena incuriositi dalla prospettiva, mentre altri ancora non stanno più nella pelle. Di cosa stiamo parlando? Ma della comparsa degli zombi di Capcom sui nostri monitor, ovviamente. Come afferma Sephl®otH in "Resident Evil 4", la versione PC: È divenuta realtà. La prima manifestazione di entusiasmo da parte di prince.88 nasce spontanea: Che la goduria sia con me e così pure la prima domanda di Die'89: Quando esce? Te lo diciamo noi dalla redazione: è previsto per la metà del 2006. Tanto per documentarci sull'argomento, citiamo zakarot: L'ho finito su PS2 ed è uno spettacolo. Giocato la prima volta è fantastico, le sorprese non mancano. Ogni arma ha un lavoro che permette di essere precisi con i colpi. Altra piccola cosa: gli zombi usano le scale per entrare dalle finestre e, mentre salgono, si possono rovesciare le stesse per bloccargli l'assalto. Il gioco è "godurioso", tanto per dirla con prince.88, e speriamo che la conversione lo sia altrettanto.

dal Forum di gamesradar.it

SONO PAZZI QUESTI DEL FORUM

Gira la rotella e scorre tra le pagine del **Canale** "Mondo Computer". Passa distratta sul **Thread** "Zoccolo Duro di Persia"... Ehi, ma non era Principe? Toma un po' indietro, caro mouse, e clicca. L'autore Fed3! scrive: Lo Zoccolo Duro di Persia vuole te! Sentiti onorato! Aggregati anche tu alla gilda dello Z.D.P. Aiutaci anche tu a combattere e a sconfiggere per sempre i Lariani. Questa gilda è fatta solo per i veri fan della più grande trilogia mai esistita! Ovvero la saga di *Prince of Persia*! Il nostro motto è pacio. La nostra preghiera è nel nome del Padre, di Babilonia e della Farah santa. Amen. Le riunioni della gilda si terranno su MSN. Adesso è tutto chiaro... È chiaro che sul Forum bazzica gente strana, che tra l'altro non apprezza Lara Croft. Massimo rispetto per il Principe, sia chiaro, ma non ci toccate l'archeologa, eh! E soprattutto non mandate Micio_del_Cheshire a scrivere, con sacrosanta ragione, che: La serie di *Tomb Raider* è andata via via in decadenza fino alla rinascita con *TR 7*. È vero, ma qualcuno in redazione preferisce restare all'oscuro del Medioevo Lariano.

dal Forum di gamesradar.it

VOGLIA DI COMPUTER

Ancora "Mondo Computer", ma per una volta il **Canale** è "Hardware", ovvero tutto quanto sta dentro, attorno o fuori dal vostro PC. Anche dal vostro PC nuovo, perché no? Scrive Dkpx in "Nuovo PC? È il momento?": Sto pensando di cambiare il mio vecchio (4 anni) PC, ma sono indeciso se prenderlo ora o aspettare la fine dell'estate. Vorrei spendere meno di 1.500 euro e prendere qualcosa in grado di far girare tutti i giochi recenti e i prossimi, al massimo o quasi. Ho pensato a questa configurazione. Sorvoliamo sull'accessoristica varia, tipo la pasta dissipante, e riportiamo solo: Il processore AMD Athlon 64 Dual Core 3800+ con 1024 MB di RAM, l'hard disk MAXTOR da 300 GB e la scheda video Club3D GeForce 7600 GT PCI-E 256 MB. Tutto molto bello, ma come suggerisce SuBOlcE: Aspetterei le DirectX 10 prima di aggiornare tutto il PC. Ehi Dkpx, non fare quella faccia sconsolata. Nessuno ti ha detto che la tua ipotesi di PC non va bene, è solo che ti conviene avere un po' di pazienza.

"Provate a porvi degli obiettivi a tempo anche se non sono previsti dal gioco"

da Complichiamoci la vita (virtuale) – beltazor

IDEE PER UN PROSSIMO GTA

Cara Nemesis,
ho completato *GTA: San Andreas* e devo dire che ho apprezzato le novità introdotte, come la possibilità di modificare l'aspetto del protagonista CJ, con abiti, andando in palestra, eccetera.
Ma una cosa che non mi ha molto soddisfatto è il reparto delle abitazioni. Queste ultime, infatti, sono per lo più appartamenti o piccole case. Che fine hanno fatto le dimore lussuose e grandi come la villa di Tommy Vercetti (quella che si ottiene uccidendo il barone della droga) in *Vice City*? Quindi, mi è venuta un'idea: perché non dare la possibilità al giocatore, attraverso un editor o direttamente nel gioco, di costruire la propria casa? Prendendo spunto da *The Sims 2*, visto che molti aspetti sono già stati presi in considerazione (il cibo, i vestiti, eccetera), si potrebbero impostare dei lotti edificabili dove l'utente, dopo averli acquistati, riesca a costruire (secondo le proprie possibilità economiche) la villa dei propri sogni con garage, piscine, palestre, bunker, cancelli, mura, piste di atterraggio per gli aerei, arredamento e via di questo passo. Sicuramente allungherebbero la longevità e ciò potrebbe anche favorire maggiormente l'immedesimazione da parte del giocatore. Un'altra idea che vorrei suggerire è quella di implementare un editor corredato di manuale per creare e aggiungere nuove auto e texture da parte dell'utente, senza dover sostituire quelle originali del gioco. Ho già esposto le mie trovate a parecchi amici e ad altri fan di *GTA* a cui sono piaciute molto. Credo che possano essere ritenute valide anche da molti lettori di GMC, fan di *GTA*. Come potrei fare per esporre le mie idee a Rockstar Games? Oppure, potreste esporle direttamente voi? Attendendo fiducioso una risposta su GMC ti saluto e ti ringrazio.

-CJ-



IDEE PER UN PROSSIMO GTA
È giusto aggiungere dei parametri di personalizzazione a *GTA: San Andreas*, oppure no?

Caro CJ,
per risponderti sono andata a spulciare nei polverosi archivi di GMC fino a ripescare un numero risalente all'ottobre 2003 dove, in uno speciale, è stato affrontato il tema "del GdR perfetto". In modo ancor più lungimirante rispetto alla tua lettera, la redazione ha immaginato un ipotetico gioco ideale, sottoponendo al vaglio della critica e della fantasia tutti gli aspetti di un classico GdR. In quel caso, però, si è cercato di mantenere comunque una linea di confine ben demarcata per evitare di concepire un gioco che costituisse una summa di tutti i generi esistenti. Ci vuole un attimo a lasciarsi andare, perdendo di vista il senso e le caratteristiche del titolo originale. Così, per *GTA* (dove assistiamo all'apoteosi del cosiddetto free roaming) soffermarsi su spiccate dinamiche di editing (addirittura supportate da manuali, come suggerisci tu) potrebbe risultare una scelta troppo azzardata. La questione merita però un dibattito, per cui attendo con ansia eventuali commenti, proposte e suggerimenti da parte di altri lettori. Per quanto riguarda Rockstar Games, magari sfogliando le pagine di GMC potrebbero prendere spunto proprio dalla tua lettera.
Ti faremo sapere!

TUTTA UN'ALTRA MUSICA

Immensa Nemesis,
con la presente vorrei chiedervi l'opportunità di pubblicare il mio sito Internet sulle preziose pagine di GMC.
Leggo la mia rivista, permettimi di dire così, sin dal lontano 1997 (il numero in cui c'era Cloud di *Final Fantasy XII* in copertina, per intenderci) e, voglio essere sincero, dopo aver provato le altre del settore per un breve periodo (non me ne avrete, errare è umano no?), sono tornato al mio "primo amore". Sono un appassionato dei videogiochi perché vedo in questi l'essenza principale, che è il divertimento. Ciò che soprattutto mi piace di un videogioco, oltre alla trama e alla grafica (un titolo piace a prescindere dall'aspetto estetico, almeno così sostengo io), sono il sonoro e le musiche che ci accompagnano nelle nostre avventure.
Arrivo al dunque. Noto sempre più spesso che i giocatori italiani si dedicano al modding e questo non può far altro che piacere. Personalmente, nel poco tempo disponibile, mi diletto nella creazione di musiche/atmosfere. Vorrei far parte di un team per la creazione di musiche, per Mod di giochi (principalmente GdR come *Neverwinter Nights* e compagnia, poiché è il mio genere preferito). Non sapendo a chi rivolgermi, invoco il tuo sommo aiuto. Intanto puoi rilassarti un po' ascoltando il mio primo lavoro "Step By Step", interamente scaricabile dal sito **www.takusama.com** (sito semplice ma efficace!).
Grazie molte e speriamo di risentirci.

Emitremmus - the Wise

L'universo che ruota attorno al tema del modding è, a mio avviso, la dimostrazione tangibile dell'affetto e delle energie profuse da centinaia di utenti verso il loro (e nostro) passatempo preferito. Ed è per questo che pubblico con piacere l'indirizzo del tuo sito Internet, caro Emitremmus, sperando che tu possa essere contattato da qualche team dedito al modding. Non prima di averti fatto i complimenti per il tuo lavoro, però. Continua così: invito tutti a fare un salto sul tuo sito Internet e colgo l'occasione per ringraziare i videogiocatori che dedicano il proprio tempo libero a realizzare i Mod con cui allietiamo i nostri pomeriggi – e che vanno a rimpinzare il DVD in allegato alla rivista.

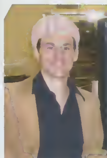


SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

AvataR
BlackDrago
biuvetro
Davide Cuc
Gianluca da Ardea
Gorim Stormwind
Lorenzo[POPO]
Massimo Napolitano
Sten55
Thiene-VI

L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**

È del 5 aprile scorso la notizia secondo cui un giudice federale degli Stati Uniti ha decretato che i videogiochi sono una forma d'arte e, come tale, godono delle tutele costituzionali già riconosciute al cinema, agli spettacoli televisivi e al teatro.
Ora, le implicazioni riguardano, in primo piano, l'equiparazione dei videogiochi ad altre forme d'arte e la solita possibile censura a causa della "violenza" che i videogame dovrebbero scatenare. Per quanto riguarda il primo punto, non credo che sussistano dubbi di sorta sulla natura artistica dei videogiochi. In merito al secondo, la senatrice americana Hillary Clinton ha dichiarato che intende finanziare studi per *dimostrare* che i videogame istigano alla violenza. Premesso che non sarebbero capaci di convincermi di quest'assurdità neanche Freud, Jung, Adler e tutti gli psicologi del mondo (dato che considero la loro attività pseudoscientifica), mi aspetto che una simile ricerca non produca altro che dati decontestualizzati o statistiche inutili del tipo: "Circa il 75% degli assassini attualmente incarcerati ha videogiocato almeno una volta nella vita, mentre solo il 25% non ha mai toccato un videogame. Questo è un dato schiacciante e conferma che i videogiochi sfornano killer" e cose del genere.
Tuttavia, non ritengo che i videogame non abbiano *nulla a che fare* con la violenza. Ma ciò capita anche con la musica e con il cinema. Un videogame, una canzone, un film, producono uno stimolo emotivo. Una *buona* opera d'arte contiene sempre un'emozione e un messaggio. Capita, però, che questo possa essere frainteso o travisato. Secondo il temperamento e l'emotività di chi guarda, ascolta o videogioca, e anche secondo lo stato d'animo e le proprie esperienze personali, può accadere che una rabbia repressa venga sfogata in maniera spropositata. Così come in presenza di un film di feste liceali veniamo colti dall'improvvisa voglia di fare baccano, quando guardiamo una pellicola che denuncia la guerra ne proviamo profonda ripugnanza e in occasione di un film sul calcio abbiamo improvvisamente voglia di andare al campo a fare una partita. Questo è innegabile: si tratta di una risposta emotiva a una sollecitazione visiva. In modo del tutto analogo, molto raramente per fortuna, può capitare che il forte contenuto di una canzone, di un film o di un videogame forniscano lo stimolo per un'azione violenta. Per evitare ciò, bisognerebbe censurare Goethe, Shakespeare, Edgar Allan Poe, Milton, Lovecraft, Dante, Golding, Kubrick, Maupassant, A.C. Doyle, Seneca, Eschilo, Sofocle, Euripide, Boccaccio, Pirandello, Verga, Pasolini, persino Omero e Virgilio. Insomma, ogni autore che abbia citato o evocato, nei propri scritti, mutilazioni, carneficine, genocidi e violenze varie. (Quasi) tutti gli artisti in questione non si servono della violenza come fine, ma come mezzo. Riuscite a immaginare Didone che va dallo psicologo, invece di suicidarsi; Otello che si reca dall'avvocato per chiedere il divorzio da Desdemona o Ettore che sfida Achille al Sudoku? Non c'è che dire, sarebbe abbastanza brutto. La crudeltà e la violenza fanno parte dell'animo umano dall'alba dei tempi e non descriverle sarebbe come parlare di un mondo di pace, in cui tutti si vogliono bene. Ma il mondo in cui viviamo non è, non è mai stato, e mai sarà così. Bisogna accettare che si affrontino tutti gli aspetti dell'animo umano e non solo di quelli che eticamente ci piacciono, perché altrimenti non si parlerebbe più dell'uomo.

Enrico "Tetrafarmakon" Giancipoli



Il Padrino glorifica comportamenti antisociali oppure pone in forma ludica delle realtà sociali? Qui, la violenza è fine o mezzo?

FILOSOFIA SPICCIOLA

Ayana Sato osserva:
"È troppo semplicistico ridurre un fenomeno complesso quale la violenza giovanile alla presunta influenza negativa dei videogame. Del resto, è più facile chiudere gli occhi di fronte alla vera fonte dei problemi e puntare il dito su facili bersagli, piuttosto che affrontarli direttamente. Si dimentica – o si vuole dimenticare – che le confezioni dei videogame recano descrizioni accurate dei contenuti del gioco e precise indicazioni di acquisto. Nel caso di un minorenne, un genitore potrebbe dedicare qualche minuto in più a consultare le icone sulla scatola. È triste leggere che perfino chi dovrebbe studiare con serietà la materia, come gli psicologi di professione, spesso finisce per arenarsi sul medesimi scogli (condannando a priori l'oggetto di studio!). Spero di leggere un giorno su GMC un articolo che annunci la liberazione del videogame da queste s(t)olide catene!".
Il sistema di classificazione dei videogame ha la funzione di dirottare le responsabilità morali dai produttori agli acquirenti. Almeno in teoria, l'adozione di un meccanismo di questo tipo incoraggia la libertà di espressione e riduce i rischi che un'autorità esterna al settore – per esempio, un'istituzione governativa – possa censurare preventivamente i contenuti dei giochi. il contrappasso, se così possiamo definirlo, è che questo sistema richiede una maggiore attenzione da parte degli adulti. Perché funzioni è fondamentale che i "grandi" comprendano che i videogiochi non sono "giochi da bambini". Difendere i videogame non equivale a promuoverne un consumo sregolato, anarchico ed eccessivo. È necessario che tutte le parti in causa – produttori e giocatori, critici e rivenditori – si assumano le proprie responsabilità.

Nessuno nega che la violenza sia un'espressione essenziale della cultura umana, Enrico. Le critiche al videogioco riguardano, piuttosto, la scelta deliberata dell'utente di eseguire atti violenti su uno schermo e le possibili ripercussioni a livello cognitivo, morale e sociale di tali azioni. I problemi sorgono quando si pretende di equiparare gli atti simbolici della "performance" videoludica – che si realizzano, vale la pena ricordarlo, in un contesto di simulazione – con comportamenti di tipo "reale" (ovvero, extra-ludico). Paragonare mele e arance, spesso, produce macedonie indigeste, almeno sul piano razionale.





Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@futureitaly.it**

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Bweh-ha-ha-ha-ha-ha! IL MONDO È MIO! E ora, se le cose endassero come si deve, il film si chiuderebbe con un'inquadratura del sottoscritto che sghignazza perfidamente dopo aver conquistato definitivamente l'orbe terraqueo e everne costretto i governanti alla totale sottomissione. Purtroppo, invece, essermi impossessato in via permanente o quasi della seconda pagine non ha quasi nessuno dei benefici normalmente associati elle dominazione del mondo - niente gatti bianchi a pelo lungo, niente basi nascoste e, soprattutto, niente montagne di dollari. Quindi, mi tocca continuare e lavorare, e per questo ho bisogno del vostro aiuto, miei cari lettori. Aiuto che si può concretizzare semplicemente nel rispondere ella seguente Domandona: quale serial TV o telefilm vi piacerebbe veder trasformato in un MMORPG? La mia risposta arriverà assieme alle vostre - nel frattempo, scrivetemi a: gmc.kevorkian@futureitaly.it.

MISURA PRECAUZIONALE

Alla luce di quanto scritto da [GMC]Kevorkien ne "La Ricetta del Dottore", la redazione ha arbitrariamente e insindecabilmente deciso di porre un freno alle insane mire di conquista del suddetto soggetto. Pertanto, anche questo mese, le pagine della rubrica "Online con [GMC]Kevorkian" sono state riportate e una. La situazione è sotto controllo. Procedete pure elle lettura.

Aloha, Kevorkian! Come andiamo? Cominciamo con le presentazioni: siamo un clan italiano del Gioco (*Quake 3*, ovviamente) e bazzichiamo online da più di 3 anni. Se ti chiedi quale clan, la risposta è il =K= Clan (creato da Dr.Orga$matron, l'unico vero Dottore, Kaiser Soze e batju ka*stiga), il cui sito (realizzato dal nostro mitico webmaster dj_lethal) si trova all'indirizzo **www.koalaq3clan.byethost11.com**. Come lo trovi? In ogni caso, se il clan ha preso la decisione di inviarti una missiva, non è certamente per farsi pubblicità: quella ce la facciamo sul campo... Innanzitutto, ci sembra doveroso muovere una critica verso l'attuale situazione di *Q3 A*, e verso il multiplayer in generale. È da qualche mese che il livello generale di gioco si è abbassato a minimi storici. Pivellini e imbroglioni vari prosperano indisturbati e nuovi clan vengono messi insieme per essere poi sciolti poche settimane più tardi. I clan storici, che quasi sono sinonimi stessi di *Quake 3*, sembrano in letargo. Ora, a noi cosa dovrebbe importare? Semplice: non ci si diverte più. Stravincere è davvero più gratificante che arrivare a un passo dal trionfo e sudare per ottenere l'ultimo decisivo frag? Secondo noi, no. In secondo luogo, ci sta a cuore smentire le dicerie secondo cui il Bel Paese non produce buoni giocatori. Conosciamo un gran numero di italiani che si fanno valere e che, spesso e volentieri, danno lezione di *Q3* ai colleghi europei. Notiamo, però, che molti giocatori italiani non sono affiliati ad alcun clan. Un appello: chi volesse cominciare a giocare online contatti qualche clan italiano, si faccia vivo. Giocare appartenendo a un clan è divertente e utile per migliorare le proprie abilità. Per finire, una piccola perfida domandina: perché, Kevorkian, alla luce della presunta "morte" di *Q3 A* online in Italia, hai deciso (come molti altri, a dire il vero) di darti ai server stranieri e abbandonare i tuoi compatrioti a loro stessi? Hai spesso, e a ragione, criticato la condizione vegetativa dell'online gaming, nel nostro Paese: ma a cosa servono le critiche senza l'azione? Tempo fa, grazie a un nostro carissimo amico, noi del clan abbiamo fatto nascere un server in cui si è venuto a creare un "parterre habitué" di giocatori italiani. Con il tempo, i frequentatori sono migliorati, alcuni sono entrati nel nostro clan, altri hanno trovato spazio altrove. È pur sempre qualcosa, no?

Il =K= Clan di Quake 3 Arena

In un certo senso, mi inquieta ricevere una mail da un clan intero. È come sentire suonare il campanello, aprire la porta e, invece del solito postino, trovarsi di fronte il coro dei Giovani Madrigalisti Modemi che intona una canzoncina a proposito di multe da pagare. Venendo a noi, sono felice di sapere che state mantenendo in vita un server anche in queste ere buie - immagino, però, che i cari lettori sarebbero stati più contenti di saperne anche l'indirizzo, non trovi?
D'altra parte, tenere nascosto l'indirizzo potrebbe essere uno scaltro espediente per convincere gente a venire sul vostro sito a cercarlo, e io adoro gli espedienti scaltri. Quindi, un applauso. Per il resto, che vuoi che ti dica? Avete ragione su tutta la linea. Avrei potuto mettermi a sbraitare per tentare di attirare un po' l'attenzione sui server italiani, invece di rifugiarmi in quelli stranieri. Avrei potuto cercare di convincere i capi a sponsorizzare qualche clan nostrano. Insomma, avrei potuto tentare di fare un sacco di cose - però dubito che la situazione attuale sarebbe stata molto diversa. *Quake 3*, così come *Q4*, è un gioco in cui contano moltissimo abilità ed esperienza, e i pivelli vengono bastonati sempre e comunque (a differenza di quanto succede in altri, immenzionabili, titoli). Su queste basi, purtroppo, è dura convincere il mondo a giocarci.

Ave fraggatore che trami nell'ombra per conquistare il mondo, è da un po' che non si notano progressi verso la definitiva sottomissione della razza umana al tuo volere. Sei troppo impegnato a fraggare, oppure stai tentando di sabotare più server di *CS* possibile? Sembrerà strano, ma rispondo alla domanda da te posta su GMC 115. Il sottofondo musicale non mi aveva mai accompagnato durante le sessioni di gioco, fino a che mi sono imbattuto in *Dark Age of Camelot*; forse grazie alle frequenti e lunghe passeggiate lungo le frontiere alla ricerca di Middi e Hibbi (ero un Paladino!), ho iniziato ad ascoltare delle playlist con Winamp anche mentre utilizzavo TS per la coordinazione di Gilda. Alcune canzoni sono rimaste legate (nella mia mente) a luoghi (virtuali) particolari. Quando sento una certa canzone mi tornano alla mente immagini di *DAOC*, come per esempio il simpaticissimo Apocalypse oppure Legion, alla fine di Darkness Falls. Attualmente, sono passato a *UT 2004* in multiplayer; però le sessioni di frag non mi sembrano compatibili con l'ascolto di canzoni, anche perché è richiesta una maggior concentrazione e riflessi pronti. Scommetto che alcuni utenti avranno sorriso leggendo la tua "Ricetta del dottore" in cui affermavi che avevi "sempre preferito giocare senza, [...] per sentire meglio gli avversari", vorrei dire a questi lettori che anche in FPS frenetici come *UT* o *Quake* c'è bisogno di un minimo di strategia e attenzione! Ne approfitto per chiederti nuovamente, visto che la mia precedente mail non ha ricevuto una tua risposta, se è possibile organizzare dei piccoli tornei di GMC per *UT 2004* e *Quake*; anche senza premi particolari ma, per esempio, si potrebbero pubblicare le evoluzioni dei tornei su GMC, magari con un piccolo commento degli scontri più significativi o entusiasmanti.

Falcon

Delle circa seicentomila risposte alla Domandona di aprile, ho deciso di pubblicare la tua - mi riservo però il diritto di campare di rendita per i prossimi sei mesi, in caso di carestia epistolare. La ragione di tale scelta è semplice: sei l'unico che non ha menzionato KoRn, Stratovarius, System of a Down e Green Day. Ciò mi fa pensare che, giocando a *DAOC*, tu ascoltassi Mahler e Händel, il che mi evoca immagini bucoliche e pastorali, e mi mette di buon umore. Se dovessi sbagliarmi, ti prego di non dirmelo e lasciami cullare nella mia illusione. Non capisco bene, invece, perché tu immagini che qualche lettore abbia sorriso per la questione "sentirci bene = sentirsi meno fraggati". Forse è un'altra pia illusione, ma assumo che tutti quelli che giocano agli FPS sappiano che l'audio è fondamentale anche per la sopravvivenza. Vero, ragazzi?
Per i tornei, infine, non so bene che dirti: se la domanda è "posso organizzare tornei", la risposta credo sia un reboante sì. Se la domanda dovesse, invece, essere "potete organizzare tornei", sospetto che sarebbe necessario chiedere a qualcuno più in alto...





Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Devo ammettere che questo mese mi avete messo in seria difficoltà. Passino il diavolaccio di *Painkiller* e le porte magiche di *Prince of Persia*, che ormai ho imparato a conoscere da tempo immemore, ma con il combattimento finale di *Narnia* me la sono vista davvero brutta! Ma non troppo, ovviamente...

PAINKILLER E DARK FALL

B Ciao Skulz,
ho un problema con due giochi. Il primo è *Painkiller*: sono arrivato all'Inferno e mi trovo a combattere con fantasmi che non finiscono mai. Poi, quando il protagonista diventa demone, devo vedermela con un diavolo, e sono due giorni che non riesco a capire cosa fare per sconfiggerlo!
Il secondo gioco è *Dark Fall*: non riesco ad aprire la stanza 2D con le chiavi. Ne ho due, una del bar e l'altra del terzo piano, presa facendola cadere con il cacciavite. Ma la chiave che apre la stanza 2D dove è finita? Ti ringrazio anticipatamente, sperando in una tua risposta veloce ed esauriente. Ciao.

Marco

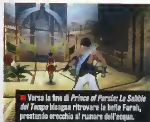
R Ciao, di solito non riesco a rispondere alle domande di doppio soccorso, ma nel tuo caso farò un'eccezione. Dato che lo spazio stringe, passo subito ai fatti di *Painkiller* e ti comunico che la trasformazione demoniaca non è casuale, ma conseguente all'uccisione di 66 spettri. Tra l'altro, la metamorfosi è l'unico sistema per affrontare lo scontro finale, quindi, se desideri agevolarla, ti consiglio di saltare sull'isolotto con il pilastro subito a sinistra all'inizio del livello, e attendere lì che i demoni si suicidino nella lava. In questo modo, riuscirai a "diavolizzarti" senza colpo ferire e potrai affrontare Lucifero.
Per sconfiggerlo, aspetta che ti lanci contro un masso e rispediscìglielo sparandogli addosso. Poi, fai lo stesso quando il boss scaglia la spada e... ci rivediamo nel magazzino al terzo piano di *Dark Fall*. Già, perché è proprio qui che, se non ricordo male, dovresti reperire la teiera in cui è nascosta la chiave che vai cercando, quella della stanza 2D.

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

B Ciao Skulz,
sono un accanito lettore di GMC e questa è la prima volta che ti scrivo in cerca di aiuto. Da una settimana a questa parte sono bloccato in un luogo dove ci sono sette porte, una di fianco all'altra in una stanza circolare, coperte da un velo con al centro una statua e un laghetto.
Mi ritrovo in questo luogo ameno, dopo aver tentato di inserire il pugnale nella clessidra. Solo tu puoi salvarmi da questo incubo. Abbiamo provato in tre a risolvere l'enigma, ma non ci siamo riusciti!

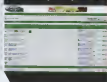
Gionathan

R Allora Gionathan, inizia alzando il volume a un livello che ti permetta di udire con chiarezza



Verso la fine di *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* bisogna ritrovare la bella Farah, prestando orecchio al rumore dell'acqua.

gli effetti sonori del gioco. Poi affronta la rampa con le porte e infilati, di volta in volta, in quella di fronte a cui senti il rumore dell'acqua. Se, per un qualunque motivo, dovessi avere problemi con il sonoro (per esempio se giochi di notte e non vuoi disturbare in casa), dai un numero a ogni porta partendo dalla prima alla tua sinistra e, girando in senso orario, entra nella quarta per uscire dalla seconda; poi nella settima per uscire dalla quinta; poi nella terza per sbucare dalla sesta e infine nella prima. In questo modo, raggiungerai il secondo livello dell'enigma, in cui sono presenti nove porte. Anche qui vale il discorso relativo al rumore dell'acqua, ma come nel caso precedente ti lancio anche la soluzione su un piatto d'argento: entra nella porta quattro per uscire dalla sette, quindi nella nove per sbucare dalla uno e, per chiudere la faccenda, infilati nella cinque.



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R&D "Caro Skulz, ho trovato un trucco che in *GTA: Vice City* e *GTA: San Andreas* permette di ricaricare immediatamente le armi." Bravo Luca, cosa aspetti a condividerlo con tutti noi? "Premetto che non l'ho provato con *GTA III*. Tutto quello che bisogna fare è usare l'arma che ci interessa, poi, quando si sta per scaricare, bisogna selezionare quella successiva (o quella precedente) e quindi riselezionare l'arma che si desidera ricaricare. Quest'ultima sarà di nuovo carica." Astuto, non c'è che dire, quindi adesso vorrai sicuramente qualcosa in cambio... "Siccome non riesco a superare la scuola guida di San Fierro (tutte le altre, invece, le ho passate quasi al primo colpo), nonostante abbia l'abilità di guida al massimo, puoi suggerirmi un sito dove scaricare un editor di salvataggi? Ho anche provato a usare dei trainer che bloccano il tempo della missione, ma nel caso delle prove di guida non funzionano." Caro Luca, non sono solito ricorrere a certi mezzucci per superare

La parola all'esperto Le Cronache Di Narnia

D Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo più grande aiuto! Ho comprato da poco *Le Cronache di Narnia* e sono bloccato all'ultimo livello. Riesco a battere i due ciclopi, ma poi non so più come andare avanti.

Nicola

R Dunque, carissimo Nicola, se non ho capito male hai già affrontato una volta la Strega Bianca e l'hai sconfitta. Poi, ti sei trovato di fronte i due ciclopi e hai sistemato pure quelli, insieme a un nugolo di nemici minori. A questo punto, dovresti essere costretto a combattere nuovamente con la strega. Per sconfiggerla, devi cercare di colpirla con le frecce di Susan e di infliggerle il colpo vincente con Edmund, il tutto prestando attenzione all'onda d'urto che ora la Strega Bianca ha iniziato a generare sul terreno. Poi, nella parte conclusiva della singolar tenzone, non sarai più in grado di ricorrere a Edmund e dovrai modificare i tuoi piani d'attacco: inizia a colpire il boss con Susan e, quando appare l'apposito simbolo, lanciale contro la fascina di bastoni ardenti. Infine, completa l'opera con cinque attacchi di Peter. Sembra facile, ma non lo è, soprattutto perché la strega dispone di un nuovo micidiale attacco, al quale è immune solo Lucy, che va per l'appunto utilizzata allo scopo di ricaricare l'energia dei compagni. Inoltre, la sequenza Susan-fascina-Peter va completata per ben tre volte, prima che sullo schermo si materializzi la nota magica, che ti permette di farla finita una volta per tutte con la Strega Bianca.



ANKH

B Ciao Skulz,
ho un problema con *Ankh*. Sono riuscito a svuotare la grande vasca in cui sono immerse le anguille elettrificate, ma nel momento in cui cerco di entrarvi, Assil mi informa che il suo livello di salute è scarso. Come posso recuperare la salute? Ho pensato alla scatola dei fichi, ma non riesco in alcun modo ad aprirla. Nemmeno a martellate! Mi puoi dare una dritta? Ti ringrazio, ciao.

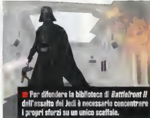
Francesco

R Capisco perfettamente, caro Francesco. Anche io ci ho messo parecchio a capire che il trucco sta tutto nel naso della sfinge – e dove altrimenti? Dunque, dopo aver svuotato la vasca e raccolto la scatola di fichi, lancia quest'ultima nella narice di destra, in modo che finisca sui chiodi e si apra. Ora, puoi raccogliere il gustoso contenuto e rifornire di energia il buon Assil, prima di calarti nella vasca e impossessarti dell'anguilla.

STAR WARS BATTLEFRONT II

B Ciao Skulz,
solo tu mi puoi aiutare. Sto giocando a *Star Wars Battlefront II* e mi trovo ad affrontare la missione "Coruscant: La Caduta dei Jedi". Il problema è nella parte in cui mi viene richiesto di proteggere degli scaffali della biblioteca. Non ci riesco e i Jedi me li rompono tutti prima dello scadere dei due minuti richiesti. Vado in bestia ogni volta, come ci sei riuscito tu? Ho provato anche a usare l'ingegnere, in modo da riparare gli scaffali, ma nulla, e neppure se tento di proteggerne uno solo. Aiutami, altrimenti faccio volare il disco dalla finestra. Grazie e ciao.

Alessio



Per difendere la biblioteca di *Battlefront II* dall'assalto dei Jedi è necessario concentrare i propri sforzi su un unico scaffale.

R Ciao Alessio, non è che ci siano trucchi particolari per la sezione della biblioteca. I soli consigli che posso darti sono di concentrare le tue difese su un solo scaffale, magari uno nell'angolo per concedere agli assalitori una zona di attacco più limitata, e di ripararlo continuamente. Ah, e non esitare a utilizzare le mine tutto attorno allo scaffale che hai deciso di proteggere.



SUL CD E SUL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD 3 e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno di entrambi, troverete la prima parte della guida a *Oblivion* in PDF.

Quesiti dal passato Syberia

D Grande, onnipotente e onnipossente Skulz,
ho un problemino con la prima missione di *Syberia*: non riesco a trovare la casa del notaio con cui devo parlare. Vorrei sapere qual è e come devo fare per entrarvi. Dammi una soluzione, ti prego. Grazie in anticipo.

Edoardo

R Ciao Edoardo, per prima cosa è di fondamentale importanza che tu sia in possesso del fax che ti viene consegnato dal proprietario dell'albergo in cui sei alloggiato. Dopo averlo ottenuto, e dopo aver raccolto gli ingranaggi di Momo, dai un'occhiata al disegno inciso sul tavolo sopra cui si trovavano questi ultimi e, infine, esci dall'edificio. Percorri la strada principale di Valadilene fino alla panchina sulla quale è appoggiato il quotidiano, raccogli la Gazzetta e sali per le scale poste di fronte. Consegna il fax al robot, aziona prima la leva al centro e poi quella di destra, in modo che l'usciere meccanico possa esaminare il documento e aprirti la porta.

le difficoltà dei videogiochi (buglal), quindi mi vedo costretto a rivolgermi al supporto dei nostri pregiati lettori. Ragazzi, a voi!

D "Caro Skulz, è la prima volta che mi blocco in un gioco e per questo ho deciso di scriverti" Tranquillo **Filippo**, capita a tutti. "Sono arrivato al livello Cathedral di *Blood 2*, precisamente nel punto in cui, dopo aver ucciso il verme gigante, compare Gabriella. Nel Forum mi hanno detto che le devo parlare, ma c'è un problema: appena mi vede mi riempie di proiettili!" Quando si dice amore a prima vista... Guarda Filippo, mi scuserai, ma con Gabriella di *Blood 2* non ho ancora avuto contatti ravvicinati, quindi delego ai nostri lettori la soluzione del problema.

D "Ciao Skulz, avrei bisogno della tua inesauribile fonte di sapienza. Sto giocando a *Dark Fall* e credo di essere arrivato alla fine, quando vengono chiesti i nomi dei 12 simboli. Il problema è che non li so. Me li potresti dire? Grazie e saluta tutta la redazione, siete i migliori!"
Ciao **Enrico**, questo mese non ho proprio fatto in tempo a recuperarteli. Nel prossimo numero di GMC troverai la soluzione al dilemma.

esplora e GIOCA

I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo Internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

RTS

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Dalla Storia al fantasy, attraverso mito, scienza e invasioni aliene.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un grande ritorno per il demo del mese di questo numero di GMC. Dopo il successo di *Rise of Nations*, Big Huge Games ci propone *Rise of Legends*, il suo nuovo strategico in tempo reale.

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse – Seleziona unità
Tasto destro del mouse – Muovi unità/Attacca
Tasto centrale del mouse (rotella) – Zoom in/out
B – Costruisci
L – Ricerca
U – Diplomazia
M – Esplorazione automatica

Se il primo capitolo della serie permetteva al giocatore di effettuare un appassionante excursus storico lungo quasi seimila anni, (passando dall'età antica a quella contemporanea), questa volta gli sviluppatori hanno deciso di dare un tocco più creativo. Il risultato è un bizzarro, ma accattivante miscuglio di fantasy e pseudo-storia, che si concretizza nella presenza di tre "civiltà" avversarie dai connotati ben definiti che combattono per dominare il mondo di Aio. La prima razza sono i Vinci e (come il nome suggerisce) si ispirano alle idee di Leonardo, grazie a cui hanno realizzato il complesso sistema di macchinari che usano in battaglia e che costituiscono l'ossatura delle loro città. Seguono gli Alin con la loro cultura arabeggiante e votata alla magia e, infine, i Cuotl (degli alieni dotati di tecnologie inedite per le altre due razze) l'unica delle tre civiltà a non essere disponibile all'interno del demo.

Chi ha giocato *Rise of Nations* apprezzerà il mantenimento della struttura di gioco originale, così come l'introduzione di ambienti interamente tridimensionali e una rinnovata fisica degli scenari. Le possibilità offerte dalla diversa caratterizzazione delle tre razze (i Vinci potranno "inventare" e costruire nuovi marchingegni proseguendo nel gioco, per esempio) e la modalità di gestione dei vari Eroi garantiranno una certa longevità all'avventura.

Nonostante l'assenza della modalità multiplayer, dei sopraccitati Cuotl e la presenza di una sola campagna ("Corruption") più una modalità Quick Battle, il demo riesce a rappresentare un'ottima panoramica del gioco completo, cui è dedicata la recensione a pagina 96 di questo numero di GMC. Particolarmente sostanziosa è la sezione tutorial, che offre uno scorcio dettagliato delle possibilità offerte da *Rise of Legends*, di cui il demo costituisce un sostanzioso assaggio.

Casa: Microsoft
Requisiti: **Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 64 MB, DirectX 9.0c, Windows XP**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Microsoft Games\Rise Of Legends Demo\Uninstall Rise Of Legends Demo** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione

Tra fantasia e realtà storica, quello che resta costante è il ritmo delle battaglie.

Azione/Avventura

TOMB RAIDER: LEGEND

Una romantica passeggiata per farvi nuovamente ammaliare da Lara Croft.

NEL CD 3

Dopo avervi presentato la recensione del gioco nello scorso numero di GMC, ecco la possibilità di "toccare con mano" *Tomb Raider: Legend* (non Lara, purtroppo per voi).

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento del personaggio
Spazio/Tasto destro del mouse – Salto
F – Abbassati
Q – Rampino
E – Interazione
H/Tasto sinistro del mouse – Spara
TAB – PDA
Home – Kit medico

Un'avventura imperdibile per i fan della serie, testimone di un gradito ritorno alle origini per un titolo che, nelle sue prime apparizioni, ha riscosso un successo poi scemato con gli anni, per colpa di seguiti non all'altezza dell'originale.

Il primo approccio al gioco mette in evidenza il restyling estetico delle curve della protagonista, che si sono fatte più armoniose e convincenti. Lo stesso può dirsi a proposito dell'ottima mimica facciale, che porta la firma di un chirurgo digitale davvero in gamba.

Come sempre, avrete a disposizione ruderi da esplorare ricchi di trappole mortali, precipizi, enigmi da superare mettendo in moto le meningi e qualche nemico tutt'altro che sensibile alle grazie della bella archeologa (non potrebbero provare a chiederle un appuntamento, invece che tentare di ucciderla?). Fra le novità, segnaliamo la presenza di un rampino che permette di interagire con l'ambiente spostando o agganciando oggetti e l'introduzione della facoltà di "appendersi" al bordo delle piattaforme, per evitare cadute accidentali. Convincente anche il motore fisico del gioco e il bilanciamento dei vari rompicapi (fra cui alcuni particolarmente sfiziosi).

Il demo mette a disposizione la missione ambientata in Bolivia, dove è nascosta un'antica reliquia. Terreno ideale per testare la forma fisica di Lara, più snodata e tonica di un'istruttrice di aerobica.

Casa: Eidos
Requisiti: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB (T&L), DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Eidos\Tomb Raider - Legend Demo\Disinstalla** e proseguite confermando semplicemente la rimozione completa dell'applicazione

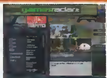


Lara non si separa mai dalle sue pistole. Come sempre in duplice copia.

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Cinque giochi con cui trastullarsi nel tempo libero da installare sul vostro PC. A far da padroni sono ancora una volta i puzzle game che, con *Zuma Deluxe*, *Qbeez 2* e *Choinz 2*, occupano quasi tutta la sezione shareware. Accanto al cruento sparatutto *R.I.P. Strike Bock*, trovate anche una versione ad alta definizione dell'indimenticabile avventura *Another World*, ospite d'eccezione di cui assaggiare i primi livelli di gioco.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD che sul DVD allegati alla rivista. Non dimenticate poi, di tanto in tanto, di dare una "pulita" al registro di Windows, usando per esempio il semplice RegCleaner.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Nella sezione Mod è presente anche la prima parte della soluzione di *Oblivion*.



Una ricchissima sezione dedicata al capolavoro di Bethesda, *Oblivion*, fa bella mostra di sé nella sezione Mod, insieme ad altri titoli del calibro di *Civilization IV* e *Half-life 2*. Nuove civiltà da far prosperare per il titolo firmato da Sid Meier, la possibilità di trasformare *Half-life 2* in un RTS, nonché un potente editor con cui creare circuiti e macchine in *Crashday*.



Come ogni mese, lo spazio in cui sfoggiare le vostre prodezze sul campo di calcio in *PES 5* non manca di proporre gol spettacolari. In più, è presente un filmato di *Battlefield 2142*, prossimo episodio della serie omonima.



Strategia a turni

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Quinto appuntamento con lo strategico ispirato al mondo di Might and Magic.

Un mondo magico da esplorare portando con sé una truppa di eroi pronta a dare il meglio in appassionanti combattimenti a turni.

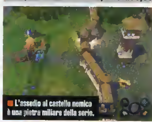
COMANDI PRINCIPALI
Un mouse è più che sufficiente per gestire le vostre operazioni di conquista.

Ogni compagine, suddivisa in sei tipologie di "razze" (cavalieri, maghi, Non Morti e così via) può reclutare al suo interno differenti creature, pur conservando la necessità di non mischiare elementi dai caratteri contrastanti, compromettendo il morale generale. Le fasi di esplorazione sono, come sempre, fondamentali per accaparrarsi risorse, mentre qualche modifica è stata apportata al sistema di combattimento, che ha virato verso un'impronta più realistica.

Nel demo sono disponibili un paio di missioni single player, l'editor delle mappe e la possibilità di giocare in multiplayer tramite il sito ufficiale Ubisoft.

Per una panoramica completa, trovate la recensione del gioco a pagina 100.

Casa: Ubisoft
Requisiti: Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9,0c


L'assedio al castello nemico è una pietra miliare della serie.

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal **Pannello di controllo**, alla voce **Installazione applicazioni**, cercate nell'elenco dei programmi **Heroes of Might and Magic**, cliccate sul pulsante **Cambia/Rimuovi** per avviare la disinstallazione del gioco

Sparatutto strategico

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

I "Fantasmi" raggiungono i vostri PC con un succoso demo giocabile.

Ubisoft ha fatto gentile dono a tutti i fan di *Ghost Recon* di un demo relativo a una parte della seconda missione del gioco affrontabile in modalità singolo e o multiplayer (fino a quattro utenti collegati in LAN).

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento del personaggio
MOUSE – Spostamento visuale (in prima persona)
MAIUSC – Corri
X – Usa/interagisci
CTRL – Abbassati
Q,E – Sporgersi

La squadra dei "Fantasmi" ha il compito di proteggere il Presidente degli Stati Uniti sedando la rivolta scoppiata a Città del Messico, in occasione di un summit internazionale e scongiurando l'inizio di una guerra civile. Potete leggere la recensione del gioco completo a pagina 82.

Attenzione ai requisiti di sistema necessari per far girare il demo sul vostro PC: *Ghost Recon* è un titolo abbastanza esigente; si raccomanda, inoltre, di aggiornare la vostra scheda grafica con gli ultimi driver disponibili.

Casa: Ubisoft
Requisiti: Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supp PS 2.0, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\UBISOFT\Ghost Recon Advanced Warfighter Demo\Uninstall Ghost Recon Advanced Warfighter Demo.** Quando richiesto, confermate la vostra scelta e decidete di non mantenere le partite salvate per completare il processo di disinstallazione.

Avventura grafica

SCRATCHES GRAFFI MORTALI

Gli inquietanti segreti di Blackwood Manor.

COMANDI PRINCIPALI
Mouse – Spostamento inquadratura
Tasto sinistro del mouse – Azione (esamina, usa, seleziona dall'inventario)
Tasto destro del mouse – Accedi all'inventario

Avvincente avventura grafica ambientata all'interno di una villa vittoriana, che sembra nascondere misteri e polvere in ogni angolo.

Nei panni dello scrittore Michael Arthate cercherete di raccogliere indizi importanti per scoprire cosa nascondano i sinistri rumori notturni che disturbano la quiete della vostra dimora appena acquistata.

Il gioco, recensito in questo numero di GMC a pagina 104, ha il proprio punto di forza nell'atmosfera a metà strada fra il thriller e l'horror, enfatizzata anche da un'interfaccia discreta, ma efficace, e da una grande attenzione al dettaglio. Il demo offre solo un assaggio del gioco, ma basterà a disturbare il vostro sonno.

Casa: Power Up
Requisiti: PIII 800 MHz, 128 MB RAM, Scheda 16 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Power Up\Scratches Demo\Disinstalla** e seguite la breve procedura guidata. Infine, cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\Power Up.**

Gioco di calcio

MONDIALI FIFA 2006

Un biglietto in tribuna per i Mondiali 2006!

Il videogioco ufficiale degli ormai imminenti mondiali di calcio (con tanto di telecronaca italiana di Fabio Caressa e Beppe Bergomi) porterà comodamente a casa vostra i campioni dello sport più bello del mondo.

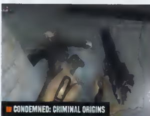
COMANDI PRINCIPALI
Con le frecce direzionali si muove il giocatore, i tiri e i passaggi si effettuano con i tasti W/A/S/D.

I giocatori più in gamba sono contrassegnati da una stella, che ne indica l'abilità in uno specifico aspetto del gioco e anche il sistema di comando ha subito alcune modifiche permettendo, per esempio, di gestire al meglio non solo la potenza, ma anche l'angolatura del tiro. Oltre ai dodici stadi tedeschi ufficiali, si giocherà anche in altrettanti impianti sparsi per il mondo. Il demo mette a disposizione solo quattro nazionali (Germania, Inghilterra, Stati Uniti e Messico) per una partita rapida. La recensione di *Mondiali FIFA 2006* vi attende a pagina 92.

Casa: EA Sports
Requisiti: PIII 1,3 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\EA SPORTS\2006 FIFA World Cup Demo\Uninstall 2006 FIFA World Cup Demo.**

Gli altri demo



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 128 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Monolith Productions**
GENERE: **Avventura**

Delitti inquietanti, atmosfera claustrofobica e azione al cardiopalmo per un'avventura che ricorda da vicino i ritmi serrati delle serie TV americane, addirittura con un pizzico di violenza in più. Grande interazione con gli scenari, possibilità di usare qualsiasi oggetto come arma contundente e ripetuti omaggi al telefilm "CSI". Il nostro Alberto Falchi (nella recensione a pagina 112) definisce *Condemned* "un film interattivo con esplorazione", scoprite se siete d'accordo con lui cimentandovi in questo demo che propone le prime battute del gioco.



DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 128 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Atari**
GENERE: **RTS**

Ambientazione rigorosamente western per il seguito dello strategico in tempo reale di Atari/Spellbound, che porta in scena pistoleri, cappelli da cowboy e sparatorie. Il livello di difficoltà del gioco metterà forse alla prova la vostra abilità, non solo nel saper usare la Colt, ma anche nel sapere evitare ogni mossa falsa: un succoso assaggio di un titolo che trovate recensito a pagina 106. Per scongiurare problemi con le schede video ATI, è consigliabile installare i driver Catalyst più recenti, presenti nell'apposita sezione del DVD.



CITY LIFE

CITY LIFE

Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Atari**
GENERE: **Gestionale**

Un nuovo gioco gestionale con cui soddisfare le vostre manie di grandezza e potere. Un'enorme città da gestire, in cui far convivere le esigenze di cittadini appartenenti a culture diverse (nel demo sono disponibili tre delle sei culture previste nel gioco completo) e di cui modificare a piacimento planimetria e infrastrutture. Abbiamo recensito *City Life* a pagina 118 di questo numero.



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 64 MB, DirectX 9.0c
CASA:**Ubisoft**
GENERE: **Sparatutto con aerei**

Gioco di volo dallo stampo arcade ambientato nel corso del secondo conflitto mondiale, la versione demo di *Blazing Angels* mette a disposizione tre missioni (su quindici) tratte dal titolo completo in cui vestirete i panni di un pilota americano. Oltre trenta i velivoli disponibili nella versione finale del gioco, che è stato recensito sul numero di maggio di GMC.

Driver

CATALYST v6.4 per Windows 2000/XP

CATALYST v6.2 per Windows 98/ME

ForceWare v84.30 per Windows 2000/XP

ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate su CD e DVD.

ATI Tool 0.24
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, con questa utility potrete farlo usando il chip grafico.

Dr. TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GMC Trucchi
Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

IrfanView v3.98
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.3.8
Motherboard Monitor vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

ObjectDock v1.31
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.231 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione nel vostro computer e a terminare quelli che ritenete inutili.

RegCleaner 4.3.8
Pulire di tanto in tanto il registro di Windows è buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

RivaTuner v2.0 RC 15.6
Un programma che vi permetterà di mettere mano ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.27
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Speciale Driver
Lo speciale realizzato dal nostro Alberto "Pape" Falchi sul mondo dei driver per schede video. Un'utile guida per districarsi nel mondo delle configurazioni avanzate.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.51 ITA
NEL CD 3 Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie al quale potrete decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Add On

Plugin per Oblivion

OBLIVION: MOD VARI E SOLUZIONE

Ancora modifiche e aggiunte per Oblivion!

Ancora una massiccia dose di Mod per *Oblivion*.
Oltre a un'utilissima guida relativa alla prima parte del gioco **(presente anche sul CD 3)**, troverete numerosi plugin indispensabili per rendere ancora più completa l'esperienza di gioco. Ciascuna directory contiene un file Leggimi! che spiega sinteticamente il contenuto della cartella e i suoi effetti sul gioco: si va da importanti miglioramenti grafici alla possibilità di utilizzare razze personalizzate senza mandare in crash il gioco. Risulteranno particolarmente graditi anche i nuovi oggetti e abilità, fra cui spade, equipaggiamenti e armature. Per approfondire l'argomento vi rimandiamo allo speciale a pagina 76 e alla rubrica Next Level a pagina 130.

Mod per Civilization IV

CIV GOLD



È in arrivo un'invasione di nuove civiltà su *Civilization IV* grazie a *Civ Gold*.
Il Mod in questione aggiunge all'acclamato gioco di Sid Meier ben venti diverse popolazioni fra cui (solo per citarne alcune): Aborigeni, Abissini, Babilonesi, Celti, Maya, Olandesi, Polacchi e Sumeri.
Ogni civiltà introdotta avrà un proprio vocabolario diplomatico basato su detti e usanze specifiche e potrà contare su una solida caratterizzazione, a garanzia di un'esperienza di gioco credibile e completa.

Mod per Half-Life 2

EMPIRES



Come trasformare uno sparatutto in prima persona in uno strategico in tempo reale? Facile, con questo Mod per *Half-Life 2*.
All'interno di un team, un solo giocatore dispone di una prospettiva privilegiata e della capacità di costruire basi e dare ordini, mentre gli altri sono semplici soldati con visuale in prima persona. Se il comandante non dovesse dimostrarsi all'altezza, verrà sostituito. Le mappe di gioco offrono vastissimi ambienti da esplorare, power up, veicoli da guerra e possono essere affrontate sia in singolo, sia sotto forma di campagna multiplayer.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER SCRAPLAND

In questa sezione troverete il manuale in italiano di *Scrapland* (il gioco allegato a questo numero di GMC) in formato pdf e le copertine in formato DVD e CD.

DOOM 3 – IN HELL V1.1

Un ottimo Mod, che aggiunge a *Doom 3* un intero episodio single player con una succosa schiera di livelli ispirati ai precedenti capitoli della serie. Per arrivare al livello finale, occorre completare la missione due volte, perseguendo obiettivi diversi e raggiungendo zone precedentemente inaccessibili.

QUAKE 4 V1.2 SDK

Versione aggiornata alla 1.2 del Software Development Kit di *Quake 4*, realizzato dagli stessi sviluppatori del gioco, che permette di creare nuove arene personalizzate. Contiene modelli e mappe.

CRASHDAY SDK

Prima versione dell'editor di *Crashday*. Grazie a questo kit sarà uno scherzo dare sfogo alla fantasia e realizzare nuovi modelli di vetture e tracciati. Un'appropriata documentazione darà una mano anche agli utenti meno pratici.



DOOM 3



SCRAPLAND



CRASHDAY

Patch

X3: REUNION V1.4.02

L'ultima patch pubblicata da EgoSoft per l'aggiornamento dell'edizione europea di *X3: Reunion*. Risolve occasionali problemi di crash e alcuni bug.

BATTLEFIELD 2 V1.22

Il pacchetto completo dell'ultimo aggiornamento di Electronic Arts per il suo sparatutto. Sul sito ufficiale di EA è disponibile anche la versione "incremental", per chi ha già installato la patch v1.21.

HEARTS OF IRON II DOOMSDAY V1.1

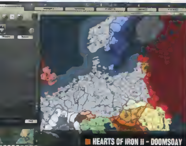
Questa patch apporta miglioramenti alla I.A., corregge alcuni bug, aggiorna il database e perfeziona le impostazioni degli scenari. Fra le sue funzioni più importanti figura anche un maggiore bilanciamento dell'esperienza di gioco.

AGE OF EMPIRES III V1.06

Aggiornamento per la versione italiana dello strategico firmato Ensemble Studios, che risolve problemi di client e di rete (aggiungendo alcune nuove opzioni).

CIVILIZATION IV V1.61

Questa patch apporterà una massiccia dose di miglioramenti al gioco, a partire da nuove mappe, opzioni e statistiche. Risolve anche alcuni bug.


HEARTS OF IRON II - DOOMSAY


KEEPSAKE

CALL OF DUTY 2 V1.2

Supporto anti-trucchi PunkBuster e due nuove mappe per il multiplayer ambientate in Germania e in Russia (Rhine e Harbor). La seconda è una versione aggiornata di quella presente nel primo gioco della serie.

TOMB RAIDER: LEGEND V1.1

La prima patch per la nuova avventura di Lara Croft aiuta a risolvere problemi di stabilità e compatibilità con alcuni tipi di controlli e schede grafiche.

COMMANDOS STRIKE FORCE V1.2

Upgrade alla versione 1.2 del gioco che, però, non comprende gli aggiornamenti per i possessori di scheda audio Creative X-Fi.

WORLD OF WARCRAFT V1.10.0

Patch "stand alone" (non richiede aggiornamenti precedenti) per il MMORPG di Blizzard, che comprende nuovi boss, nuovi settaggi per le armi e risolve alcuni bug.

KEEPSAKE V1.5

Diciamo addio ai bug e agli occasionali crash durante il caricamento grazie a questa patch, che aggiunge anche una nuova mappa della scuola e migliora la qualità audio del gioco.

CRASHDAY V1.1

Questa prima patch risolve i bug, i crash e l'errore di protezione del titolo Moon Byte.

QUAKE 4 V1.2

L'aggiornamento include quattro nuove mappe, la risoluzione di bug, una voice chat e un timer per le sessioni di gioco in multiplayer.

BIA: EARNED IN BLOOD V1.03

Una nuova missione ambientata in una palude, per giocare da soli o in modalità cooperativa, In questa nuova patch per la versione italiana del gioco.


X3: REUNION

Shareware

ANOTHER WORLD



Un gradito quanto inaspettato ritorno per il capolavoro di Eric Chahi (recensito nella rubrica Next Level a pagina 132). Il demo permette di affrontare il primissimo livello del gioco e di apprezzare i miglioramenti grafici apportati sia per quanto riguarda la risoluzione supportata, sia per il livello di dettaglio. Un salto nella storia del videogioco per rendere omaggio a una pietra miliare.

ZUMA DELUXE



Ormai un classico dello shareware: *Zuma Deluxe* è un puzzle game che introduce alcune novità (sfere speciali, nuovi livelli e modalità) alla struttura di gioco originale, ereditata da un coin-op di qualche anno fa. Per liberare lo schermo dall'avanzata delle sfere colorate, occorre farle esplodere a gruppi di tre, colpendole con altre palline dello stesso colore.

CHAINZ 2



Come suggerisce il nome, scopo del gioco consiste nel ruotare le maglie colorate di una catena disposte su una scacchiera, in modo da formare gruppi di uno stesso colore e farli esplodere. Per passare da uno schema all'altro, occorre eliminare un certo numero di elementi. Quattro modalità di gioco e oltre duecento livelli permettono di affrontare sfide a tempo o puzzle con numero di mosse limitate.

QBEEZ 2



In questo demo di *Qbeez 2* sono a disposizione tre modalità di gioco: Classica, Quest e Puzzle. Nella prima, come in ogni puzzle game che si rispetti, occorre liberare lo schermo cliccando sui Qbeez che formano gruppi di due o più elementi di uno stesso colore, cercando di completare lo schema eliminando la maggior percentuale di elementi. Le modalità Puzzle e Quest prevedono, invece, l'uso di bonus speciali.

V.I.P. STRIKE BACK



Interpretando uno dei tre anti-eroi a disposizione, tingeremo di sangue le strade sfruttando il nutrito arsenale di armi messoci a disposizione. Le modalità di gioco disponibili sono Story Mode e Rush. In entrambi i casi, l'obiettivo è far fuori qualunque essere vivente a colpi di carro armato e fucile, ma se nel primo ad aspettarci ci sono 60 diversi livelli, nel secondo riuscire a sopravvivere sarà già un'impresa epica!

Video

PES 5 - Gol del Mese

Battlefield 2142



Cercasi robot per incarico di fotoreporter. Richiesti riflessi pronti, intraprendenza e spirito d'avventura.

guida al GIOCO COMPLETO

SCRAPLAND

Come giocare

Per avviare *Scrapland* è sufficiente cliccare sul collegamento **American McGee Presents Scrapland**, presente nel menu **Start** di Windows, nel gruppo **Deep Silver – American McGee Presents Scrapland** o sul Desktop, se è stato scelto di crearlo durante l'installazione. Se il vostro PC ha la funzione **Autorun** attiva, potete anche inserire il CD 1 del gioco, attendere che venga caricata l'interfaccia e cliccare sul tasto **Gioca**. Quale che sia la strada selezionata, vi troverete davanti a una serie di brevi filmati introduttivi (che si possono saltare premendo ESC), arrivando finalmente al menu principale di *Scrapland*. Da qui selezionate **Giocatore Singolo** e **Nuova Partita** per venire catapultati nel robotico mondo di Chimera, oppure **Continua** per riprendere dall'ultimo salvataggio.

Requisiti di sistema

Nonostante la buona qualità della grafica, le richieste di *Scrapland* non sono per nulla elevate: il minimo necessario è un processore Pentium III a 1 GHz (o l'equivalente AMD), accoppiato a una scheda 3D equipaggiata con 32 MB di memoria e compatibile con DirectX 8.1 e Pixel Shader 1.1 (quindi, **non le GeForce4 MX**) e 256 MB di memoria di sistema. Per giocare al meglio, invece, il vostro sistema deve essere dotato di processore a 2 GHz, 512 MB di RAM e scheda 3D 128 MB compatibile DirectX 9. In entrambi i casi, è richiesta la presenza di un lettore CD-ROM/DVD-ROM e di una scheda audio compatibile con DirectSound. Lo spazio raccomandato su hard disk è di 2 GB e i sistemi operativi supportati sono: Windows 98 SE, ME, 2000, XP.

ANCHE se un po' in sordina rispetto ai tempi d'oro in cui Isaac Asimov scriveva i suoi memorabili racconti e ogni casalinga pensava che ci sarebbero voluti pochi anni per avere il robot delle pulizie, il mondo degli automi senzienti continua ad affascinare grandi e piccini e il successo di film come "Io, Robot" e "Robots" ne è una chiara testimonianza.

Il mondo dei videogame non fa eccezione, con innumerevoli titoli basati su androidi e compagnia bella – tuttavia, mancava qualcosa che avesse uno spirito un po' più scanzonato. Mancava, intendiamo, fino all'uscita di *American McGee Presents Scrapland*, dato che gli sviluppatori Mercury Steam hanno realizzato precisamente questo, ovvero un gioco ambientato in un mondo di robot, variegato e con un alone di umorismo. La trama è, inizialmente, semplicissima: nei panni del robot D-Tritus, arriviamo su Chimera, una immensa stazione orbitale abitata esclusivamente da forme di vita meccaniche – tanto che, all'ingresso, veniamo esaminati per controllare che sotto il nostro guscio metallico non si nasconda un "viscido", ovvero un essere umano.

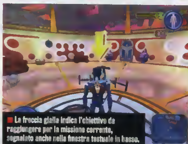
Su Chimera (che gli abitanti chiamano Scrapland, termine traducibile con "Rottamopoli") tutti sono tenuti ad avere un lavoro, ma purtroppo, al momento, non c'è molta scelta quanto a posizioni: l'unica libera è quella di giornalista, impiego che ai robot non piace proprio, ma che offre lo spunto per un'interessante evoluzione della storia. Presto, infatti, scopriremo che qualcuno sta uccidendo gli automi – e solo l'umile giornalista D-Tritus può trovare il responsabile e fermarlo.

Oltre alla trama principale, *Scrapland* offre una serie di sotto-missioni (chiamate "Scommesse Pazze"), con cui vincere piani di costruzione per armi e upgrade vari, e possiamo anche decidere di esplorare più o meno liberamente il mondo di Chimera, per chiacchierare con gli abitanti e interagire con loro in vari modi. Per esempio, uccidendoli per rubarne i soldi. Non è necessario sentirsi troppo in colpa, però: le personalità dei robot sono conservate nel Grande DataBase e la distruzione è quasi sempre un fatto temporaneo. Ciò nonostante, la polizia non vede di buon occhio la pratica e si innervosisce quando eliminiamo qualcuno, costringendoci a fuggire e a nasconderci, o a combattere.

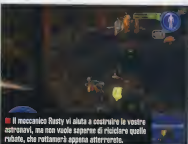
Nonostante la libertà d'azione, comunque, non ci troveremo mai a non sapere cosa fare: il nostro diario offre una descrizione aggiornata delle varie missioni e Scommesse Pazze in corso, e il radar indica sempre la strada per il prossimo obiettivo.

Se, nonostante questo, ci si dovesse comunque trovare smarriti, basterà scrivere a Botta & Risposta o chiedere aiuto sui forum di **www.gamesradar.it**!





La freccia gialla indica l'obiettivo da raggiungere per la missione corrente, segnalato anche nella finestra testuale in basso.



Il meccanico Rusty vi aiuta a costruire le vostre astronavi, ma non vuole saperne di riciclare quelle rubate, che rottamerà appena atterrerete.

Installazione e disinstallazione

Per installare *Scrapland*, inserite il CD 1 nel lettore. Se il vostro computer ha la funzione **Autorun** attiva, nel giro di qualche secondo comparirà l'apposita interfaccia – in caso contrario sarà necessario avviarla manualmente, esplorando i contenuti del CD tramite le Risorse del Computer, e facendo doppio clic sul file **Launcher.exe** (mentre **Setup.exe** lancerà direttamente l'installazione). Cliccando su **Installa** nell'interfaccia così avviata farete partire il processo di installazione, che richiede di accettare il Contratto di Licenza (cliccare su **Sì**) e di scegliere la posizione in cui copiare i file – se non ci sono ragioni per fare altrimenti, è meglio lasciare quella predefinita, così come per il passo successivo, ovvero la scelta del gruppo del menu **Start** in cui verranno inseriti i collegamenti.
A metà dell'operazione circa, vi verrà richiesto di sostituire il CD 1 con il CD 2; dopo averlo fatto, cliccate su **OK** e attendete la fine dell'installazione, quando verrà richiesto di inserire nuovamente il primo CD e cliccare **OK**. A questo punto, se lo desiderate, potrete creare anche un collegamento sul Desktop e installare Acrobat Reader per leggere il manuale, nel caso il programma non fosse già presente sul PC.
Per disinstallare il gioco è sufficiente aprire il menu **Start**, andare nel gruppo **Deep Silver – American McGee Presents Scrapland** e cliccare su **Disinstalla**.

I controlli

La vita a Chimera si svolge tanto a piedi quanto a bordo di veicoli, cosa che si riflette nel sistema di controlli, che ha qualche differenza tra le due modalità. Fortunatamente, il sistema è intuitivo e ci vuole poco per abituarsi – basta tenere a mente che cliccando il tasto sinistro del mouse quando si è a bordo di un veicolo non si parla, ma si spara!

In entrambe le modalità

W – Per muoversi in avanti
A – Per spostarsi a sinistra
S – Per muoversi indietro
D – Per muoversi a destra
F1 – Diario di D-Tritus
ESC – Per saltare i filmati e accedere al menu

A piedi

Tasto sinistro del mouse – Usa oggetti e parla con altri robot
Tasto destro del mouse – Sovrascrivi robot
Spazio o tasto centrale del mouse – Azione speciale
Rotella del mouse su/giù – Scorri opzioni dialogo
Maiuscole sinistro – Camminare/correre
Blocca Maiuscole – Blocca spostamento

Sui veicoli

R – Spostamento verso l'alto
F – Spostamento verso il basso
Tasto sinistro del mouse – Sparo
Tasto destro del mouse – Accelerazione rapida
Spazio o tasto centrale del mouse – Contromisure
Rotella del mouse su/giù – Scorri armi
E – Intercetta nave nemica
Q – Intercetta nave nemica nel mirino

Multiplayer

T – Chat
Tab – Mostra punteggio

Manuale e copertine

Il manuale di *Scrapland* si può consultare tramite il collegamento che si trova nel menu **Start**, nel gruppo **Deep Silver – American McGee Presents Scrapland**, oppure cliccando sul pulsante apposito nell'interfaccia **Autorun** del CD, se la funzione è attiva sul PC. Per sicurezza, l'abbiamo inserito anche all'interno del CD 3 dei demo e del DVD, nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Scrapland\Manuale in italiano.** Il file è un PDF chiamato **Scapland_Manuale.** Per motivi di spazio, nel CD 3 il file è stato compresso: basterà decomprimerlo con il programma WinRar, presente tra le Utility del CD demo. Nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Scrapland\Le Coperine in formato CD e DVD** del CD 3 e del DVD sono contenute le copertine del gioco in formato PDF. Tutti questi file potranno essere letti con il programma Acrobat Reader, presente nel CD 3 e nel DVD.

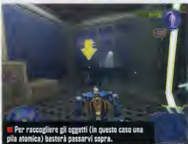
Problemi con i CD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, nel canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD di *Scrapland* non fossero leggibili, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**.

In italiano

Oltre al manuale e all'interfaccia di *American McGee Presents Scrapland*, sono stati tradotti in italiano anche i sottotitoli dei dialoghi, mentre l'audio rimane in inglese.




Per raccogliere gli oggetti (in questo caso una pila atomica) basterà passarvi sopra.

Pronti al decollo

Poco dopo essere arrivati su Chimera, vi viene affidato il vostro primo veicolo vero e proprio, che potrete in seguito migliorare, ingrandire e aggiornare. Inizialmente, comunque, la scelta sarà limitata dal fatto che non avrete molti soldi né, tantomeno, piani di costruzione, quindi bisognerà accontentarsi di ciò che passa il convento.
La costruzione della prima nave è semplicissima: basta recarsi al garage di Rusty quando vi viene indicato e vedere il tutorial relativo alla progettazione del veicolo. Così facendo, vi ritroverete con un modello Flea a disposizione, equipaggiato con fucile Vulcan e dotato del miglior scafo che i vostri soldi possano comprare al momento.
Quando, in seguito, potrete e vorrete aggiornare la nave, sarà sufficiente tornare da Rusty (basterà seguire l'icona a forma di chiave inglese sul radar) e recarsi alla console di assemblaggio per ottenere la schermata di progettazione, in cui effettuare le modifiche necessarie.

In questa schermata vedrete le statistiche delle navi a vostra disposizione e progetterete nuovi modelli.

Questa pagina permette di scegliere il motore da montare sulla vostra monoposto. Quelli più potenti sono più costosi e difficili da ottenere.

Finalmente si arriva al succo: qui si scelgono le armi da piazzare sulla nave, che diventano più potenti man mano che il gioco procede e si trovano nuovi piani di costruzione.

Purché ci siano soldi a disposizione, questa pagina dà sempre soddisfazione. Più ne avrete, infatti, più riuscirete a corazzare il vostro veicolo, fino ai limiti imposti dal modello.

Interfaccia robotica

Si interagirà con il mondo meccanico di *Scrapland* tramite una comoda interfaccia utente, di cui analizziamo i punti salienti:



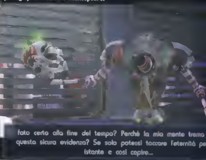
Il gioco dei sosia

Da un certo punto del gioco in poi, D-Tritus otterrà due capacità fondamentali. La prima è quella di scattare fotografie – senza la quale il suo lavoro di fotoreporter non andrebbe benissimo e le missioni principali sarebbero difficili da portare a termine.
La seconda, un tantino più bizzarra, è la capacità di "sovrascrivere" la matrice dei robot. In altre parole, sarete in grado di copiare dal Grande DataBase i dati degli altri abitanti di Chimera e di sostituirvi a loro. L'operazione si può svolgere in due modi. Se avrete a portata di mano un terminale del GDB sarete liberi di selezionare il robot di cui vorrete prendere la forma e le abilità, e il gioco sarà fatto. In alternativa, basterà avvicinarsi al "bersaglio" e cliccare con il tasto destro: anche in questo caso vi trasformerete nell'altro personaggio, eliminandolo temporaneamente.
Quale che sia stato il procedimento, la sovrascrittura è illegale, quindi è meglio evitare di compierla davanti a testimoni, se non volete far scattare un allarme. Inoltre, gli Osservatori (una casta particolare di robot) sapranno quando avrete assunto l'aspetto di qualcun altro, e rimanere nei loro pressi quando non sarete D-tritus equivarrà ad autodenunciarsi!

Scommettiamo?

Oltre alle missioni principali e alle varie attività più o meno illegali che si possono svolgere in Chimera, talvolta avrete l'occasione di compiere una cosiddetta "Scommessa Pazza", affidatavi dallo Scommettitore Pazzo – naturalmente.
Anche se, teoricamente, potrete fare a meno di accettarle, in realtà è quasi imperativo acconsentire a portarle a termine, dato che vi permettono di ottenere soldi ed equipaggiamento migliorato a fronte di un rischio relativamente basso.
Bisogna però sottolineare "relativamente": per qualche ragione, infatti, lo Scommettitore pare preferire di gran lunga le attività illecite. Cose come "distruggi due navi della polizia" e "ruba 5.000 dollari" saranno all'ordine del giorno...

Lo Scommettitore Pazzo è davvero pazzo, però gli piace recitare Shakespeare.



Circolare, gente, circolare

Anche se, guardandosi in giro, si potrebbe pensare diversamente, a Chimera la legge esiste, e non rispettarla porta a grane. Purtroppo, è anche uno dei pochi sistemi che portino a "grana", quindi vi toccherà imparare a fare i conti con quello che è legale e quello che non lo è.
Per evitare troppe noie, tenete a mente che ci sono una serie di attività (quali sovrascrivere, distruggere e rubare dagli altri robot) che hanno come conseguenza un attacco pressoché immediato da parte della polizia, se vengono commesse in presenza di testimoni. Altri misfatti, invece, fanno solo aumentare il livello di "sospetto", indicato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo - in questo caso, basta stare tranquilli per un po' dopo aver commesso il fatto, e lasciarlo ritornare a zero.

Reincarnazione a poco prezzo

Per soli 1.000 dollari, i Vescovi del Grande DataBase sono disposti a vendervi tre vite extra, che permettono di proseguire in caso di distruzione improvvisa. Naturalmente, esiste un'alternativa molto più economica - il salvataggio è sempre disponibile, in *Scrapland*, anche se talvolta vi troverete a dover ripetere qualche pezzo di missione.

Multiplayer

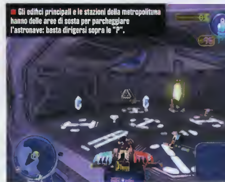
Oltre al single player, *Scrapland* offre anche tre modalità di gioco multiplayer, disponibili sia per partite su Internet sia tramite LAN. Oltre al classico Deathmatch, infatti, trovate l'altrettanto classico Capture the Flag, e una sua variante in cui l'obiettivo è raccogliere quante più bandiere possibile, piuttosto che riportare quella avversaria alla base.
Tutte e tre le modalità sono disponibili sia in versione standard, sia in versione a squadre, e possono essere giocate su un buon numero di mappe basate su ambientazioni presenti nella modalità single player.
La procedura per giocare in multiplayer è semplicissima: selezionando **Multiplayer** dal menu principale del gioco, ci si trova di fronte a una schermata con tre pagine. Tramite la prima (**Crea Partita**) è possibile decidere di svolgere il ruolo di server, selezionando la modalità, il numero di giocatori e la mappa su cui si terrà la partita.
La seconda, **Entra in Partita**, consente di cercare server attivi sia su Internet, sia sulla LAN, oppure di specificare un indirizzo IP per collegarsi direttamente.
Infine, nella pagina **Garage** potrete customizzare l'astronave da portare in gioco, con le stesse modalità del single player - ma con un considerevole bonus, dato che è consentito scegliere tra tutte le armi e gli upgrade esistenti.
Una nota per gli utenti Fastweb: abbiamo riscontrato qualche problema nel disputare delle partite multigiocatore. In sostanza, sarete liberi di aggiungervi a una sessione qualsiasi, ma non potrete fungere da host per tutti coloro che non fossero abbonati Fastweb, a causa della mancanza di un IP Pubblico. Alcuni abbonamenti consentono di disporre di un numero di ore gratuite di IP Pubblico, acquistabili, comunque, presso la home page di Fastweb.





Quando avrete una missione in corso, potrete premere F1 per accedere al diario di D-Tritus e vederne i dettagli.


Non appena iniziate ad attaccare una nave, l'indicatore di sospetto (in basso a sinistra) diventa completamente rosso.


Gli edifici principali e le stazioni della metropolitana hanno delle aree di sosta per parcheggiare l'astronave: basta dirigersi sopra le "P".



SCOOP
prima occhiata

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Da predatori a prede il passo è breve…

SVILUPPATORE Timegate Studios **GENERE** Sparatutto in soggettiva
CASA Vivendi Universal **INTERNET** www.whatisfear.com

BAMBINE SPETTRALI

Non crediamo di svelare un incredibile segreto, se intravediamo nell'origine di *F.E.A.R.* una chiara ispirazione alla "recente" cinematografia horror giapponese e alla sua invasione delle sale cinematografiche occidentali. La stessa Alma che tormenta le nostre sessioni di gioco è, infatti, facilmente identificabile con la Sadako della serie "The Ring". L'immagine dello spettro "bambino" (per di più estremamente pericoloso) è uno dei motivi ricorrenti negli horror del Sol Levante. Oltre al già citato "The Ring", vale la pena di ricordare "The Grudge" (anche quest'ultimo ha goduto di un remake occidentale) e il meno conosciuto "Dark Water", apparso in Occidente solo nel mercato dell'Home Video.

F.E.A.R. EXTRACTION POINT VI FARÀ ACCAPPONARE LA PELLE PERCHÉ:

- La nuova fisica darà un grandioso senso di devastazione.
- Vi troverete ad affrontare nemici ancora più intelligenti.
- Aggiunge quel (poco) che mancava all'originale *F.E.A.R.*.
- Alma è tornata… e questa volta è venuta per voi!

ERAVATE sicuri di avercela fatta non è vero? Credevate che gli orrori di cui Alma Wade vi aveva reso spettatori e protagonisti fossero finiti per sempre, sullo spettro di quel distorto fungo nucleare che vi eravate lasciati alle spalle mentre un elicottero vi portava verso la salvezza.

Vi sbagliavate. Così terminavano le vostre vicissitudini in *F.E.A.R.*. O meglio, "non terminavano", visto che *Extraction Point* comincia proprio qualche minuto dopo quegli stessi eventi. Alma è tutt'altro che morta e si preoccuperà di comunicarvelo al più presto abbattendo il vostro velivolo e uccidendo tutti coloro che saranno con voi. Vi troverete nuovamente soli, con l'unica differenza che, questa volta, non sarete voi il cacciatore. Vestirete gli scomodi panni della preda, mentre – pare – un nuovo quanto ignoto comandante gestirà le azioni dei soldati replicanti sulle vostre tracce. A voi il compito di fuggire verso il punto di estrazione ("Extraction Point", appunto), dove un altro elicottero potrà portarvi in salvo.

Se avete già giocato e completato *F.E.A.R.*, *Extraction Point* promette di darvi esattamente quello che vi aspettereste da una buona espansione: ancora più azione in prima persona con forti elementi horror. Eppure, i Timegate Studios non si sono limitati a riproporre lo stesso cocktail del tutto inalterato e hanno lavorato nel tentativo

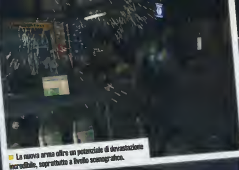
"L'INTERAZIONE CON L'AMBIENTE È STATA ULTERIORMENTE AUMENTATA"

di ovviare ai pochi difetti attribuiti al titolo di Monolith. Tanto per cominciare, buona parte dell'azione di *EP* si svolgerà all'aperto, in ambienti urbani: un netto taglio con le atmosfere claustrofobiche del titolo originale. Inoltre, tutta la fisica del gioco è stata rivista: non ci stiamo certo riferendo a un approccio alla *Half-Life 2*, ma la quantità d'interazione – pur se puramente scenografica – con l'ambiente circostante è stata notevolmente incrementata, a tutto vantaggio della sensazione di realismo globale (bambine con poteri paranormali a parte).

I vostri avversari ne approfitteranno non poco, creando trincee artigianali ribaltando scrivanie, oppure tentando di seppellirvi tra le macerie di un crollo causato da qualche missile errante. Voi, invece, avrete modo di appagare il vostro bisogno di distruzione impugnando la nuova arma offerta *EP*: una letale minigun dall'impressionante volume di fuoco, capace di tagliare letteralmente in due i corpi dei bersagli (da vedere in combinazione con l'effetto "Matrix", sempre presente) e che si rivelerà necessaria nel fronteggiare alcuni dei nuovi nemici. Direttamente dalla mente malata di Alma, infatti, dovrete affrontare creature d'ombra totalmente invisibili (anche durante un attacco!), tranne che per dei penetranti occhi iniettati di sangue.

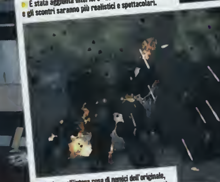
Turbati? È solo l'inizio... o almeno così ci hanno assicurato.

GIOCHI COMPUTER


La nuova arma offre un potenziale di devastazione incredibile, soprattutto a livello scenografico.


La già ottima I.A. di *F.E.A.R.* è stata perfezionata, grazie all'impiego attivo di elementi dello scenario.


È stata aggiunta ulteriore "fisicità" a molti elementi e gli scontri saranno più realistici e spettacolari.


Insieme all'intera rosa di nemici dell'originale, nuove minacce si frapporranno tra voi e la libertà.

DATA DI USCITA
OTTOBRE 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Timegate Studios
Provenienza: Texas
Nati nel: 1998
Storia: Il loro primo progetto risale a tre anni dopo la fondazione degli Studios e si è trattato di un titolo che ha riscosso un discreto successo, *Kohan: Immortal Sovereigns*, un RTS di stampo fantasy che ha ricevuto il premio di "Gioco dell'anno" nella sua categoria da parte di tre riviste americane. Sono dovuti passare altri tre anni perché Timegate desse alla luce (nel 2004) il seguito di *Kohan, Kings of War*, a cui seguì l'adattamento digitale del noto gioco da tavolo *Axis & Allies*. Recentemente, i Timegate Studios hanno acquistato i diritti per l'utilizzo dell'Unreal Engine 3 su cui presumibilmente continueranno la serie *Kohan*.
Li conosciamo per: *Kohan: Immortal Sovereigns, Kohan II: Kings of War, Axis & Allies.*

ATTENDERE PREGO!
Anche se si tratta di un'espansione, la carne al fuoco è tanta... ci rivedremo in ottobre!

SCOOP
prima occhiata

WORLD IN CONFLICT

Una terza guerra mondiale online, strategicamente orientata al multiplayer!

SVILUPPATORE Massive Entertainment **GENERE** Strategia in tempo reale
CASA Vivendi Universal **INTERNET** www.worldinconflict.com

STORIA ALTERNATIVA

L'ipotetica terza guerra mondiale presentata in *World In Conflict* affonda dichiaratamente le proprie radici nelle teorie (romanzate) dello scrittore americano Larry Bond, in particolare nel libro "Uragano Rosso" scritto a due mani con Tom Clancy. In questo romanzo viene inscenato un ipotetico conflitto tra il Patto di Varsavia e la NATO, scontro che che rappresenta il cuore di *World In Conflict*. Ovviamente, ricordiamo Larry Bond anche per il suo contributo al mondo dei videogiochi di simulazione con *Harpoon*.

ARTIGLIERIA

Il fuoco indiretto sarà la vostra arma principale per impedire la cattura dei punti di controllo

WORLD IN CONFLICT FARÀ SCOPPIARE LA GUERRA SUI NOSTRI MONITOR PERCHÉ:

- Sarà il primo strategico pensato per il gioco online.
- Consentirà sfide fino a sedici giocatori.
- Non avrà risorse, a vantaggio dell'immediatezza.
- Offrirà una varietà di mezzi impressionante.

IN **una ipotetica classifica dei generi più giocati online nel panorama PC, escludendo i MMORPG, non c'è dubbio che gli sparatutto in prima persona ricoprano un ruolo di rilievo, seguiti a ruota dagli strategici in tempo reale. Non a caso, mentre per gli FPS sono nati parecchi prodotti specificatamente pensati per il gioco online, la stessa cosa non è accaduta per gli RTS, almeno fino a ora.**

World In Conflict rappresenta, infatti, il primo esempio (perlomeno sulla carta, vedremo alla sua data di uscita) di strategico in tempo reale pensato per il multiplayer, mentre la modalità in singolo è ancora coperta da una coltre di mistero, e non certo per la decisione di non volerne rivelare i dettagli.

Prendendo spunto dalla più classica delle ipotesi di fantapolitica, *World In Conflict* è ambientato in un mondo dove il muro di Berlino non è mai caduto e in cui la Guerra Fredda ha raggiunto un livello di attrito tale da scatenare la temuta terza guerra mondiale, con tanto di invasione degli Stati Uniti da parte dei Sovietici.

Proprio gli USA saranno il teatro principale degli scontri, che coinvolgeranno un vasto dispiegamento di forze e tipologie di mezzi. Ed ecco la prima, ottima, novità di *World In Conflict*: nel caso in cui si decida di affrontare una partita a squadre (fino a un massimo di sedici giocatori), la gestione delle armate per una stessa fazione verrà suddivisa tra i partecipanti, che potranno decidere di controllare solo la fanteria, solo i mezzi di terra, solo i mezzi aerei o solo il supporto (come le artiglierie per il fuoco indiretto).

La prima obiezione a tale impostazione riguarda la complessità nel gestire delle risorse condivise per costruire le varie unità: Massive ha pensato di aggirare completamente il problema, rimuovendo la fase di estrazione delle risorse o di costruzione degli edifici, in favore di un sistema a "punti" fissi che ogni giocatore sarà libero di spendere come meglio crederà. In caso di distruzione di un'unità, infine, i punti in essa impiegati verranno reintegrati, ma si dovrà attendere un tot di tempo prestabilito prima di rischierarla in battaglia, esattamente come accade nel più classico degli sparatutto online (tipo *Battlefield 1942*). L'unica modalità che ci è stata mostrata era una sorta di "Domination", dove ogni fazione mirava ad accaparrarsi avanzamenti di fronte tramite il controllo contemporaneo di più punti (da occupare con le proprie truppe). Non escludiamo, però, che procedendo nello sviluppo si arrivi ad avere a che fare con altre modalità più "classiche". *World In Conflict* è un progetto estremamente promettente, che non mancheremo di seguire con attenzione all'avvicinarsi della sua data di uscita.

GIOCHI COMPUTER

> **"È IL PRIMO ESEMPIO DI RTS ESPRESSAMENTE PENSATO PER IL GIOCO IN MULTIPLAYER"**

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Massive Entertainment
- **Provenienza:** Svezia
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Dopo tre anni dalla loro fondazione, i Massive hanno dato vita a un RTS che, per l'epoca, poteva essere tranquillamente definito rivoluzionario. *Ground Control* è stato tra i primi RTS a sposare la libertà totale nella gestione delle telecamere in un ambiente completamente in 3D, oltre a offrire concetti avanzati quali unità riunite in squadre o formazioni di marcia. Sulla scia di questo primo successo, i Massive hanno cercato di battere il ferro finché era caldo, prima con un expansion set (*Dark Conspiracy*, 2001), poi con un vero seguito (*Ground Control II*, 2004).
- **Li conosciamo per:** *Ground Control, Ground Control: Dark Conspiracy, Ground Control II*

MORTE DALL'ALTO!
Le forze aeree saranno davvero devastanti, ma non potranno occupare i punti di controllo

CATTURA LA BANDIERA!
La classica bandiera identificherà la cattura di una postazione strategica attraverso il controllo di più punti

ESPERTI IN DEMOLIZIONI
Tutte le costruzioni potranno essere rase al suolo, meglio se con la fanteria avversaria all'interno

ATTENDERE PREGO!
World In Conflict è ancora in fase di sviluppo, se ne riparlerà la prossima primavera!



Lavorare con un piede all'E3 di Los Angeles e l'altro nella redazione di GMC non è stato facile. I punti esperienza accumulati in anni di servizio ci hanno permesso di sbloccare il dono dell'ubiquità, indispensabile per carpire le informazioni ludiche provenienti da tutto il Globo

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Strategia

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Dalle tenebre del Medio Evo emerge un gioco dagli spunti illuminanti.

GALLERY



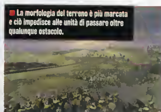


Il motore di gioco è in grado di gestire contemporaneamente fino a 10.000 soldati sul campo di battaglia.



I mercanti più smaliziati hanno l'abilità di sottrarre il controllo delle risorse agli schieramenti avversari.

La morfologia del terreno è più marcata e ciò impedisce alle unità di passare oltre qualunque ostacolo.



Quando si prende in considerazione il seguito di un titolo prestigioso, è normale che l'esame si concentri soprattutto sulle differenze rispetto al capitolo originale.

Nel caso di *Medieval 2*, questo significa capire che gli sviluppatori (Creative Assembly) si sono impegnati a creare un vero e proprio "videogioco", piuttosto che un'accuratissima trasposizione in digitale della guerra. Ciò non vuol dire che i cultori dell'ortodossia strategica non troveranno modo di spremersi le meningi, approfittando per esempio della possibilità di personalizzare i propri insediamenti facendoli evolvere in castelli o città. La scelta avrà conseguenze precise in termini di sviluppo economico e militare della propria fazione, dato che optando per la fortezza si avrà l'opportunità di far crescere più rapidamente l'esercito, mentre nelle città sarà possibile sviluppare le gilde, che saranno alla base delle abilità speciali delle unità.

Quest'ultimo meccanismo allontana *Medieval 2* dall'austero realismo e, come spiega il capo progetto Bob Smith: "Permette di conservare l'atmosfera del periodo storico preso in considerazione, senza per questo rimanere vincolati al concetto di simulazione in senso stretto."

Il ritmo delle battaglie di *Medieval 2* è stato rallentato rispetto a quello di *Rome: Total War*, per permettere ai comandanti di gestire con più sagacia le proprie truppe.



"Le principesse sono capaci di ammaliare i generali nemici e portarli dalla loro parte"

Le case delle gilde non potranno essere costruite come gli altri edifici (con un clic sulla mappa e l'investimento di capitali), ma si renderanno disponibili solo dopo che i giocatori avranno compiuto una specifica serie di azioni. Gli strateghi più esperti saranno quindi in grado di accattivarsi le simpatie dell'efficacissima gilda dei ladri, mentre i neofiti dovranno, per esempio, accontentarsi di congregazioni più comuni, come quelle dei mercanti e dei costruttori.

La specificità delle gilde trova riscontro nell'attenzione dedicata allo sviluppo delle abilità dei personaggi. Oltre ai preti saliti al rango di papi e assassini senza scrupoli, i giocatori avranno a disposizione la più devastante delle armi di seduzione di massa, le principesse, ovvero donne capaci di ammaliare i generali nemici e portarli dalla loro parte. Ma il successo, in *Medieval 2*, non è destinato a ruotare attorno ai sorrisi ammiccanti delle donzelle.

Bob Smith è preciso a riguardo: "I successi diplomatici aumentano la capacità persuasiva delle principesse, ma, proprio come nell'originale *Medieval*, quando le donzelle superano l'età maritabile vengono subito spedite nei conventi."



Data di uscita Fine 2006
Internet www.totalwar.com

Strategia in tempo reale

MAELSTROM

Dopo Perimeter, Codemasters batte ancora le strade degli RTS.

Pianeta Terra, anno 2050. Degli invasori alieni hanno causato un disastro ecologico senza precedenti, scatenando tra la popolazione una feroce lotta per la sopravvivenza.

Gli abitanti del pianeta sono divisi in due fazioni, (i Rimanenti e l'Ascensione) che, oltre a fronteggiare la scarsità di acqua, diventata ormai un bene rarissimo, combattono tra loro per il predominio sulle risorse e contro gli invasori. Questo, lo scenario apocalittico in cui ha luogo *Maelstrom*, il nuovo RTS di Codemasters che riprende e amplia il già solido motore di *Perimeter*, aggiungendo nuove possibilità nella deformazione tattica del terreno e riguardo i vari livelli di distruzione e dettaglio. Accanto alla classica visuale da RTS, sarà presente anche una componente "action", che prevede l'utilizzo di una prospettiva in terza persona durante gli scontri con i nemici. Il giocatore potrà controllare gli elementi della natura facendo precipitare meteoriti dallo spazio o congelando l'acqua.

Gli scenari e la trama del gioco portano la firma di James Swallow, che ha collaborato alla realizzazione di "Star Trek: Voyager".



Nella visuale in terza persona di *Maelstrom* è chiara la contaminazione tra azione e RTS.

Data di uscita: Settembre 2006
Internet: www.codemasters.com/maelstrom

MMORPG

ARCHLORD

Ancora MMORPG in arrivo per il prossimo autunno, e ancora Codemasters.

Il fantastico mondo di Chantra attende di eleggere il suo ArchLord, l'eroe che sarà in grado di impossessarsi della magica reliquia degli Archons.

Il giocatore potrà impersonare una delle tre razze disponibili (umani, Moonelves e Orchi), scegliendo fra otto diverse classi (maghi, cacciatori, ranger, sciamani, cavalieri, elementari, spirituali e berserk). Grande attenzione sembra essere stata profusa sia nella realizzazione grafica, sia nella struttura di gioco, che promette di rivelarsi particolarmente interessante anche in modalità PvP (grazie a un sistema di combattimento complesso ed efficace e ad apposite arene per gli scontri fra le gilde).

Fra le novità più stuzzicanti, figura l'opportunità di conquistare il titolo di ArchLord, restando così in carica per il periodo di un mese: facendo un salto sul sito ufficiale noterete in homepage un'apposita sezione volta a "celebrare" il vincitore.

Ciliegina sulla torta, saranno le musiche realizzate dalla London Symphony Orchestra.



La realizzazione grafica di scenari e personaggi è convincente.

Data di uscita: Estate 2006
Internet: www.archlordgame.com

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2006	● (verde)
Alan Wake	Remedy	Ottobre	● (arancione)
Bioshock	2K Games	2007	● (rosso)
Brothers in Arms 3	Ubisoft	Fine 2006	● (verde)
Broken Sword The Angel of Death	THQ	Settembre	● (rosso)
CivCity Rome	2K Games	Estate	● (verde)
Command & Conquer 3	EA	2007	● (arancione)
Company of Heroes	THQ	Settembre	● (arancione)
Crysis	EA	Natale	● (arancione)
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Settembre	● (verde)
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Ubisoft	Metà 2006	● (verde)
Drake	Vivendi	2006	● (arancione)
Duke Nukem Forever	2K Games	2006	● (rosso)
El Matador	Cenega	Agosto	● (verde)
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno	● (arancione)
F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	Ottobre	● (verde)
FlatOut 2	Empire	Estate	● (verde)
Flight Simulator X	Microsoft	Natale	● (arancione)
Gothic 3	JoWooD	Settembre	● (verde)
GTR 2	10Tacle	Agosto	● (verde)
Half-Life 2: Aftermath	Valve	Giugno	● (verde)
Hellgate London	Namco	Giugno	● (verde)
Hitman: Blood Money	Eidos	Giugno	● (verde)
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006	● (rosso)
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	● (arancione)
Medieval 2: Total War	Sega	Fine 2006	● (arancione)
Neverwinter Nights 2	Atari	Autunno	● (arancione)
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	● (rosso)
Prey	2K Games	Luglio	● (verde)
Project Gray Company	EA	2006	● (rosso)
Rayman 4	Ubisoft	Natale	● (arancione)
Resident Evil 4	Ubisoft	Metà 2006	● (verde)
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	● (arancione)
Scarface: the world is yours	Vivendi	Autunno	● (verde)
Sega Raily	Sega	2007	● (arancione)
Sensible Soccer	Codemasters	Giugno	● (verde)
SiN Episodes	Valve	Maggio	● (verde)
Snow	Take Two	2006	● (arancione)
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Autunno	● (arancione)
Spore	EA	Fine 2006	● (arancione)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Fine 2006	● (arancione)
Stranglehold	Midway	Fine 2006	● (arancione)
Stronghold Legends	2K Games	Autunno	● (arancione)
Tabula Rasa	NCsoft	2006	● (arancione)
LOTR Online: Shadows of Angmar	Codemasters	2006	● (verde)
The Witcher	CD Projekt	N.D.	● (rosso)
TimeShift	Vivendi	Ottobre	● (verde)
Titan Quest	THQ	Luglio	● (verde)
Unreal Tournament 2007	Midway	Autunno	● (verde)
World In Conflict	Vivendi	Primavera 2007	● (verde)
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Ottobre	● (verde)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Alberto "Pape" Falchi

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

Azione

Dopo aver terminato *Il Padrino*, non vedo l'ora di rivivere sul PC le gesta del protagonista di un altro classico della cinematografia "malavitosa".

http://it.vugames-europe.com



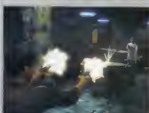
Marius Dima

GOTHIC 3

GdR

Non vedo l'ora di esplorare il nuovo mondo del gioco di ruolo *Gothic 3* e di sfruttare il tempo perfezionando il mio alter ego nei panni di un fantastico super eroe.

www.gothic3.com



Gabriele Purpura

STRANGLEHOLD

Azione

Il passato? *Max Payne*. Il futuro? *Stranglehold*. Questo progetto di Midway riuscirà a eclissare Noir City, facendoci distruggere a colpi di Uzi a rallentatore Chicago e Hong Kong. John Woo è una garanzia!

www.midway.com



Lorenzo

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Gioco Stealth

Sam Fisher è solo, infiltrato in un'organizzazione terroristica. La trama rivoluzionaria per la serie e una grafica ancora più spettacolare del solito fanno ben sperare per questo nuovo *Splinter Cell*!

www.bewaresamfisher.com/it



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo tre dei vostri pareri.

gmcettesi@futureitaly.it

Strategia in tempo reale

COSSACKS II: BATTLE FOR EUROPE

GSC Game World torna a mettere le mani sul Vecchio Continente.

Cari amici dei Cosacchi, se avete consumato fino all'ultima stilla di divertimento dell'originale *Cossacks II: Napoleon Wars*, sarete lieti di sapere che CDV si appresta a pubblicare un'espansione indipendente del suo pregiato RTS.

In *Battle for Europe* faranno il loro esordio 10 campi di battaglia, tra cui gli scenari storico-realistici di Waterloo, Lipsia e Borodino, oltre a 4 nuove campagne e a 6 missioni per la modalità Skirmish. Non mancheranno nuove unità affidate a nove diversi schieramenti – sei già apprezzati nell'episodio originale, più Spagna, Granducato di Varsavia e Confederazione del Reno. Resterà intatta, invece, la struttura realistica del gioco, il cui scopo sarà, come di norma, il controllo e la supremazia sui territori del Vecchio Continente.

Interessanti novità si segnalano nell'ambito della I.A., che permetterà ai condottieri virtuali di sviluppare strategie ambiziose, utilizzando le vere manovre di combattimento degli eserciti coinvolti nei conflitti, e di vestire i panni di diplomatici e amministratori di finanze impegnati ad allungare le proprie mani sull'Europa del XIX secolo.



Le modalità Battle for Europe e Skirmish dell'espansione di *Cossacks II* si affronteranno anche in LAN e su Internet.

Data di uscita: Giugno
Internet: www.cossacks2.com

Gioco di ruolo/azione

ELVELON

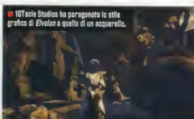
È bello scoprire di avere ancora delle certezze su cui cliccare.

Le sorti del conflitto tra gli Elfi e l'ultima divinità vivente superstite è tutta nelle vostre mani, o quanto meno lo sarà, visto che l'innovativo titolo di 10Tacle Studios sta muovendo proprio ora i primi passi nella fase di sviluppo e non sarà pronto prima dell'estate del prossimo anno.

L'obiettivo di *Elvelon* è l'elaborazione di un nuovo concetto di giocabilità, basata su fattori emotivi e su motivazioni che spingano i giocatori a portare a termine i compiti assegnati e a dare il massimo in ogni combattimento.

Proprio quest'ultimo elemento farà da asse portante dell'epopea, che dovrebbe essere articolata su continui duelli e sul conseguente sviluppo del protagonista: un Elfo guerriero destinato a entrare nel mito. A tal proposito, gli sviluppatori hanno tenuto a precisare che: "L'enfasi sarà posta sui duelli d'onore con altri Elfi e con avversari sovrannaturali; duelli che i giocatori gestiranno mediante strumenti di gran lunga superiori a quelli presenti nei comuni GdR d'azione."

Data di uscita: Estate 2007
Internet: www.10tacle.de

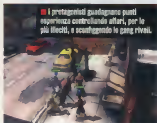


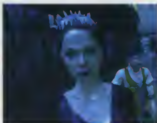
10Tacle Studios ha paragonato lo stile grafico di *Elvelon* a quello di un acquerello.

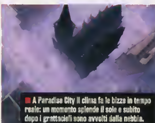
GdR/strategia

PARADISE CITY

Non è facile dominare una città. A meno che non si tratti di un gioco...

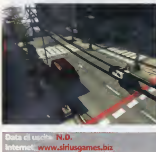

I protagonisti guadagnano punti esperienza controllando affari, per lo più illeciti, e sconfiggendo le gang rivali.




A Paradise City il clima fa le bizze in tempo reale: un momento splende il sole e subito dopo i grattacieli sono avvolti dalla nebbia.

Paradise è una metropoli sconfinata, caratterizzata da edifici dai dettagli strepitosi e popolata da cittadini sempre impegnati nelle loro attività quotidiane. In pratica, si tratta del luogo ideale in cui sviluppare un gioco di ruolo di ambientazione urbana. Il GdR in questione si intitola *Paradise City* ed è in fase di sviluppo presso Sirius Gamers.

I protagonisti della vicenda sono tre e, seppure da prospettive differenti, sono strettamente connessi al mondo della malavita. I giocatori avranno modo di impersonare l'agente della NSA Mia Xiang, il criminale Jack Slater oppure il finanziere Boris Chekov, e di guidarne le gesta nel tentativo di allungare il proprio controllo sui diversi quartieri della metropoli. Trattandosi di un GdR, è logico che l'evoluzione dei personaggi rivesta un'importanza strategica, che viene per l'appunto sottolineata dalle 50 e più differenti abilità a disposizione dei giocatori. Dal punto di vista grafico, *Paradise City* si fa notare per l'impiego dell'illuminazione dinamica, che oltre a rivestire una valore estetico, sembra destinata a influire sulla giocabilità. Interessanti risultano, inoltre, i modelli dei personaggi, la cui organicità si giova di un cospicuo ricorso al Normal-Mapping.



Data di uscita: N.D.
Internet: www.siriusgames.biz

PILLOLE

ALAN WAKE
La notizia è ufficiale, il thriller d'azione *Alan Wake* sarà assente dagli stand della fiera E3. Stando alle parole di Remedy: "Non ci saremo, perché vogliamo approfittare dell'esuberante vena creativa che in questo momento attanaglia il nostro team di sviluppo". Una scusa o un attacco di sincerità tutto da apprezzare?

JADE EMPIRE VEDRÀ IL MONITOR?
Il punto di domanda sottolinea che, almeno per il momento, si tratta di una congettura, che nasce dalle parole del presidente di BioWare, Ray Muzyka: "*Jade Empire* rimane un titolo in esclusiva per Xbox, ma l'idea di una versione PC viene comunque tenuta in considerazione, sia da noi, sia da Microsoft."

PROJECT GRAY COMPANY
Stando a quanto lasciato trapelare dai portavoce di Electronic Arts, quanto mai abbottonati, dietro il misterioso *Project Gray Company* (titolo provvisorio) si nasconde un GdR ambientato in un universo gigantesco, che i giocatori saranno liberi di esplorare durante l'espletamento delle missioni relative alla trama principale e delle quest secondarie...
Ve lo avevamo detto che erano abbottonati, no?

SEGA RALLY
La notizia buona è che, per giocarci, non bisognerà infilare gettoni o monetine a raffica nel PC, quella cattiva è che non sarà pronto prima del 2007. Definire nuovo *Sega Rally* sarebbe un controsenso, se non fosse che per lo sviluppo Sega è ricorsa al suo neonato Driving Studio, un team inedito con sede in Inghilterra. Per quanto è dato sapere, i bolidi saranno reali (contemporanei e d'epoca) e gli scenari soggetti a modifiche da parte degli agenti atmosferici.

RAYMAN 4
Dopo essersi cimentato nella trasposizione videoludica del "King Kong" di Peter Jackson, Michel Ancel torna alle certezze dei tempi che furono. È di questi giorni la notizia che il maestro sta già lavorando con il team Ubisoft di Montpellier a un nuovo episodio di *Rayman*, che dovrebbe balzare sugli scaffali giusto in tempo per il prossimo Natale.



Nel tempo libero, i cittadini ci tengono anche a mantenersi in forma.



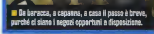
I cittadini più ricchi hanno bisogno di intrattenimento. Per esempio, quello fornito da musici e attori di strada.



QUESTIONE DI SOLDI

All'inizio delle missioni, il Senato metterà a nostra disposizione una certa quantità di denaro (anzi, di Denarii) con cui creare l'infrastruttura di base della città. Questi soldi, però, non durano in eterno e presto ci toccherà trovare altre fonti di reddito – e cosa c'è di meglio delle tasse?
La differenza rispetto ad altri giochi del genere, però, è che il gettito fiscale dipende dalla qualità delle abitazioni dei cittadini: chi non ha una casa non paga tasse, mentre chi vive in una capanna inizia a sborsare qualcosa, chi ha una casupola paga ancora di più e via dicendo. Peccato che il livello migliori solo se le esigenze degli abitanti sono soddisfatte, e che per farlo sia necessario costruire nuovi edifici, che costano...





Da baracca, a capanna, a casa il passo è breve, purché ci siano i negozi opportuni a disposizione.

Pavimentare le strade aumenta la velocità degli spostamenti, ma non aspettiamoci gare di velocità...

ISTANTANEA SU: *CIVCITY: ROME*

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Firefly Studios
- **Genere:** Gestionale cittadino
- **Requisiti di sistema:** Pentium 4 1,5 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB, 1,5 GB su disco fisso
- **Internet:** http://www.fireflyworlds.com/ccr_index.php
- **Nei Negozi:** Estate 2006
- **Perché aspettarlo:** L'idea di un gestionale cittadino ispirato a *Civilization* è affascinante e, grazie all'aiuto di Firaxis, Firefly Studios ha sicuramente le carte in regola per realizzarlo come si deve.

CIVCITY ROME

Prepariamoci a tirare fuori la toga dal cassetto e a indossare la corona d'alloro, si torna nell'antica Roma!

ABBIAMO avuto modo di vedere una versione preliminare di *CivCity: Rome*, il frutto di una collaborazione tra Firefly Studios, i responsabili della serie *Stronghold*, e Firaxis, il team di Sid Meier.

Il concetto è semplice: si tratta di un gestionale cittadino ambientato all'epoca dell'impero romano, che trae ispirazione tanto dai lavori di Firefly quanto dalla storica serie di *Civilization*.

Sul versante della pianificazione urbana, le meccaniche derivano quasi direttamente da quelle di *Stronghold 2*: ciascuno dei beni necessari ai nostri cittadini richiede un processo produttivo più o meno complesso, che comporta degli spostamenti di risorse e merci. Per esempio, mentre l'acqua viene prelevata direttamente dai pozzi, per fornire la carne necessaria alla dieta degli abitanti abbiamo bisogno di costruire un pascolo per le capre, la cui carne verrà portata al macellaio, il quale la potrà infine vendere nella sua bottega. Di conseguenza, l'abilità del giocatore si mostra nella pianificazione urbanistica, dato che la produttività della città aumenta quanto meglio riusciamo a posizionare le varie strutture e a sveltire il tragitto che devono compiere le risorse.

"L'ABILITÀ DEL GIOCATORE SI MOSTRA NELLA PIANIFICAZIONE URBANISTICA"

Man mano che il gioco prosegue, la popolazione si evolve ed esige servizi più avanzati. Serviranno toghe di lino, triclini, scuole, templi, bagni pubblici e così via, per arrivare agli spettacoli di gladiatori e bestie feroci, e toccherà a noi decidere come renderli disponibili in maniera efficiente.

La parentela con *Civilization* si rivela nella possibilità di ricercare nuove tecnologie, grazie alle quali vengono rese disponibili altre strutture e si migliora l'efficienza di quelle esistenti. Per esempio, l'Alfabeto aumenta la velocità delle ricerche successive, mentre la Matematica aumenta il gettito fiscale e gli Spettacoli Pubblici rendono disponibile il Colosseo – ovvero, una delle tante Meraviglie (altra eredità di *Civilization*) disponibili al pianificatore civico di successo.

Secondo la missione, la nostra città si troverà a interagire in modi diversi con il resto del mondo e dell'impero: in alcuni casi, quest'ultimo richiederà invii di beni e risorse, altre volte saremo noi a decidere di stabilire rotte commerciali con le città vicine per rimpinguare le finanze. Talvolta, si tratterà invece di combattere, per difenderci dalle invasioni barbariche o per conquistare avamposti e aumentare la gloria di Roma.

Pur essendo piuttosto "acerba", la versione di *CivCity: Rome* che abbiamo visto rendeva bene l'idea di quanto Firefly Studios si propone di ottenere. C'erano ancora problemi di bilanciamento e di grafica, ma siamo fiduciosi che tutto verrà risolto in tempo per l'uscita del gioco.

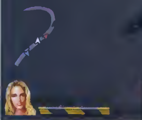
GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: FLATOUT 2

- **Casa:** Empire Interactive
- **Sviluppatore:** Bugbear
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.bugbear.fi/flatout2
- **Nei Negozi:** Estate 2006
- **Perché aspettarlo:** *FlatOut* era divertente, ma spesso frustrante. I ritocchi apportati in questo seguito dovrebbero garantire una giocabilità migliore, grazie a una fisica implementata in maniera più adeguata allo stile delle competizioni.



Anche in *FlatOut 2* il pilota potrà volare fuori dal parabrezza in caso di urti violenti.





I lunghi rettilinei permettono, finalmente, di usare il turbo senza remore.





Nonostante i voli rocamboleschi, le vetture manterranno sempre la massima efficienza.



VARIAZIONI SUL TEMA

Una scelta molto apprezzata dalla redazione di GMC è stata quella di mettere a disposizione dei giocatori tre classi di vetture: Derby, Race e Street. Le prime saranno perfette per i circuiti di campagna e per le arene di distruzione, mentre le seconde sono il massimo per le competizioni lungo circuiti asfaltati. La serie Street, invece, si rivela adeguata per sfrecciare lungo le vie cittadine, fra bancarelle e uffici. Le diverse caratteristiche di ogni auto dovrebbero consentire di caratterizzare al meglio ogni tipo di tracciato: speriamo bene.

FLATOUT 2

La fisica al potere: questa è la ricetta di Bugbear per svecchiare i giochi di guida!

IL clima freddo della Finlandia lascia molto tempo da trascorrere di fronte al computer. Non è certo un caso se alcuni fra i migliori programmatori europei sono originari proprio di questo splendido Paese, che dal punto di vista videoludico ha partorito perle quali i due *Max Payne* e *Rally Trophy*.

Gli autori di quest'ultimo si sono fatti notare anche per il divertente *FlatOut*, il primo gioco di guida che puntava sul motore fisico Havok. Abbiamo ricevuto in redazione una versione "in corso d'opera" di *FlatOut 2*, che ci ha permesso di analizzare le principali modifiche apportate alla giocabilità rispetto al primo capitolo.

Il motore grafico non è stato riscritto da zero, ma tutti gli elementi di contorno sono stati stravolti per offrire un'esperienza più appagante. A partire proprio dall'implementazione dell'Havok, sicuramente meno realistica, ma che rende finalmente giustizia al gioco. Il primo *FlatOut* risultava fin troppo verosimile e ogni impatto con

"I BUGBEAR HANNO DECISO DI STRAVOLGERE I TRACCIATI"

barili, staccionate o bidoni rallentava parecchio l'auto, oltre a danneggiarla notevolmente. La promessa di poter spaccare tutto veniva mantenuta, ma per vincere le gare era meglio evitare il più possibile gli scontri.

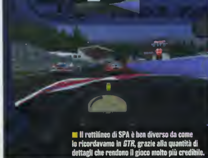
FlatOut 2 non soffre di questo "problema" e sarà consentito sfondare le barriere a velocità incredibili, senza vedere la vettura accartocciarsi o rimbalzare incontrollata per tutta la pista. Si sarà stimolati a distruggere quanto ci si troverà intorno, sia nella speranza di scovare qualche scorciatoia, sia per rigenerare la barra del turbo. Quest'ultimo si ricaricherà piuttosto velocemente sia tramite la devastazione, sia esibendosi in salti sulle rampe. Proprio per consentire ai giocatori di sfruttare al meglio il turbo, i Bugbear hanno deciso di stravolgere i tracciati, ora pieni di rettilinei dove scaricare tutta la potenza dei bolidi. Il controllo delle auto non ha subito modifiche radicali, ma le novità citate sopra trasformano lo stile di guida e, più che nell'evitare gli oggetti a terra, si sarà concentrati nel battere gli avversari, che mostrano già ora una tenacia non da poco.

I programmatori si sono anche sbizzarriti nel realizzare delle nuove "sfide olimpiche", dimostratesi la sezione più divertente di *FlatOut*. Alcune delle discipline meglio riuscite sono state mantenute (in particolare, il bowling e il salto in alto), ma ne sono state aggiunte alcune inedite, come il calcio, il poker e l'ormai famoso curling.

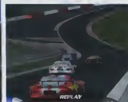
Il nuovo titolo di Bugbear sembra avere parecchio da dire, anche se chiamarlo *FlatOut 2* è a nostro avviso fuorviante: da quanto visto, ci troviamo di fronte a una versione migliorata e aggiornata del precedente episodio, ma non si tratta di un passo avanti tanto radicale da definirlo un seguito a tutti gli effetti.

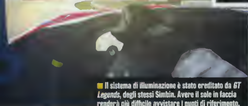






Il rettilineo di SPA è ben diverso da come lo ricordavamo in *GTR*, grazie alla quantità di dettagli che rendono il gioco molto più credibile.





Il sistema di illuminazione è stato ereditato da *GT Legends*, degli stessi Simbin. Avere il sole in faccia renderà più difficile avvistare i punti di riferimento.

ISTANTANEA SU: GTR 2

- **Casa:** 10Tacle Studios
- **Sviluppatore:** Simbin
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.10tacle.com/gtr-game
- **Nei Negozi:** Agosto
- **Perché aspettarlo:** La migliore simulazione di guida attualmente disponibile per PC è stata ulteriormente rifinita e le sono state aggiunte numerose opzioni apprezzabili sia dai neofiti, sia da chi vive di pane e quattro ruote.

ESPLOSIONI DI PIXEL

Graficamente, *GTR 2* non si può definire un enorme passo avanti rispetto al predecessore. La cura per i dettagli è maggiore, così come la gestione dei danni, che finalmente permette di apprezzare meglio (anche se non come ci saremmo aspettati) le deformazioni della scocca e le parti che si distaccano dopo urti violenti. Il sistema di illuminazione si appoggia ora sull'ultima versione delle DirectX, come nel caso di *GT Legends*, offrendo spettacolari giochi di luce sulle schede di ultima generazione. La pioggia, in particolare, è una gioia per gli occhi, anche se sarà necessario un hardware molto potente per evitare cali del frame rate durante i monsoni.



La pioggia è ai livelli di quella, eccellente, vista in *GP 4*.



GTR 2

Il nuovo simulatore di Simbin è in dirittura di arrivo. E parte in Pole Position!

L'assaggio di *GTR 2* concessoci dai programmatori (GMC di gennaio 2006) non ci era bastato: avevamo discusso a lungo con alcuni membri del team di sviluppo, ma le prove su pista erano durate solo una manciata di ore e al gioco mancavano molte caratteristiche.

Finalmente, i Simbin ci hanno inviato una versione ben più avanzata, che ci ha consentito di testare praticamente ogni opzione. Ci siamo immediatamente fiondati sulla Scuola Guida, testando la nostra abilità nelle varie prove che ci venivano proposte.

Si inizia imparando ad accelerare correttamente, senza far slittare le gomme, si passa poi ad apprendere le basi della frenata e dell'ingresso in curva, per concludere con i sorpassi. Non mancano numerose indicazioni teoriche, utili soprattutto ai neofiti. Se avete già dimestichezza con le simulazioni di guida, non impiegherete molto a completare con successo tutti gli esercizi, ma raggiungere la medaglia d'oro richiederà qualche tentativo in più.

"SUPERANDO LE PROVE DELLA SCUOLA GUIDA, SI SBLOCCHERANNO ALTRI CAMPIONATI"

La gestione delle gomme è migliorata notevolmente, ponendo fine ai problemi che si presentavano alle basse velocità. Ora guidare è molto più naturale, ma un'accelerata di troppo condurrà inesorabilmente al testacoda, sebbene sia consentito tentare qualche azzardo in più sui cordoli. Anche i circuiti sembrano nuovi, come prometteva il team di sviluppo: si notano più oggetti a bordo pista e bisognerà fare qualche giro prima di prendere confidenza con i punti di riferimento per le staccate.

Abbiamo apprezzato le modalità con cui si sbloccano i contenuti: superando con successo le prove della Scuola Guida, si renderanno disponibili alcuni piccoli campionati, come quelli dedicati alle sole Porsche o alle Viper. Si tratta di gare brevi, che spingono a testare tutte le vetture e i tracciati, senza risultare impegnative come un intero campionato di GT, ma non per questo dimostrandosi meno stimolanti.

GTR 2, da quanto visto finora, pare essere la prima simulazione "seria" studiata in modo da avvicinare persone "qualunque" a questo complesso genere, portando per mano a superare i difficili scogli iniziali, senza dare per scontate conoscenze riservate solo a una ristretta cerchia di persone. Nonostante ciò, non dovrebbe scontentare i più esigenti sostenitori del realismo a tutti i costi.

Un approccio diverso dalla strada che stanno percorrendo gli ISI con *rFactor* o Stefano Casillo con *NetKar PRO*. Questi hanno preferito dare ai giocatori un motore e affidare alla community lo sviluppo dei contenuti (piste e vetture).

I Simbin si sono occupati di tutto, in un certo senso anche chiudendo la strada allo sviluppo di Mod, facendo sì che nel CD di *GTR 2* ci sia già quello di cui si ha bisogno.

GIOCHI COMPUTER

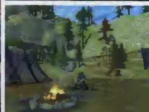


Il comparto grafico ci è parso già in ottima forma.

Tutti i luoghi descritti nel libro sono facilmente riconoscibili: eccoci nella verdeggiante Contea.



Affrontare i Nazgûl non è un'impresa riservata alla sola Compagnia...





ISTANTANEA SU:
THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Turbine
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** P4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 128 MB con PS 2.0
- **Internet:** http://lotro.turbine.com
- **Nei Negozi:** 2006
- **Perché aspettarlo:** È il primo MMORPG ispirato al libro di Tolkien "Il Signore degli Anelli" e permette di vivere le vicende della Compagnia da un punto di vista inedito. La software house che ne ha curato lo sviluppo detiene anche i diritti su "Lo Hobbit" (sempre per quanto riguarda i MMORPG).

THE LORD OF THE RINGS ONLINE SHADOWS OF ANGMAR

La Compagnia dell'Anello raggiunge le inesplorate terre dei MMORPG.

CASA Codemasters ha finalmente presentato il nuovo MMORPG dedicato al "Il Signore degli Anelli" sviluppato da Turbine. L'avventura seguirà le vicende del libro da un punto di vista alternativo e complementare.

Il giocatore, infatti, non vestirà i panni di uno degli eroi principali, ma darà il suo personale e decisivo contributo alla causa della lotta contro Sauron interpretando un personaggio originale. Le razze fra cui effettuare la scelta del vostro alter ego virtuale sono quattro: umani, Elfi, Nani e Hobbit, organizzate a loro volta in sette classi. Campione, Capitano, Guardiano, Menestrello, Cacciatore, Scassinatore e Maestro del Sapere sono le "professioni" che potranno essere intraprese, inoltre al momento non è previsto né un allineamento malvagio, né la possibilità di impersonare razze particolarmente potenti come gli Elfi Alti.

Nel corso del gioco, le vicende del vostro personaggio si intrecceranno con quelle dei protagonisti del libro. Chi ha letto "Il Signore degli Anelli" riconoscerà facilmente sia i luoghi, sia le situazioni presentate e avrà modo di proteggere gli eroi affrontando i pericoli che li minacceranno: per citare solo un esempio, la Compagnia sosta a Gran Burrone alcuni mesi prima di intraprendere il viaggio e il compito principale, nelle prime battute del gioco, consisterà nell'effettuare una missione di sopralluogo e nel liberare il passaggio.

"SI AVRA' MODO DI AIUTARE E PROTEGGERE GLI EROI DEL LIBRO"

L'obiettivo degli sviluppatori è quello di creare un gioco facilmente accessibile anche all'utente meno esperto, ma parecchio stimolante e impegnativo da padroneggiare nella sua interezza. La componente di aggregazione è fondamentale al fine di realizzare attacchi combinati, e decisamente più potenti, con altri compagni di viaggio. Le caratteristiche specifiche che differenziano i personaggi (inizialmente dotati di capacità e valori standard) andranno acquisite nel corso dell'avventura, in modo da sviluppare particolari abilità in base alla condotta scelta. Così, per esempio, nel corso di un'istanza che prevede un tempo limite per sconfiggere orde di creature fedelmente riprese dal libro, eliminare una massiccia quantità di una data tipologia di nemici varrà al giocatore uno specifico titolo ("Orc-slayer", per esempio).

Una data di pubblicazione per *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, che abbiamo avuto modo di visionare in una versione ancora non definitiva, ma abbastanza avanzata sia dal punto di vista grafico sia strutturale, non è ancora stata divulgata. Di certo, bisognerà aspettare ancora qualche mese, nonostante siano già state previste e programmate le prime espansioni.

Per quanto riguarda i fan di italiani, la cattiva notizia è che, al momento del lancio, il gioco sarà disponibile solo in inglese, francese e tedesco.





SEGNI PARTICOLARI

- **Sviluppatore:** EA L.A.
- **Casa:** EA
- **Internet:** www.commandandconquer.ea.com
- **Uscita prevista:** 2007
- **Giochi precedenti:** Gli studi di Los Angeles di EA hanno raccolto da Westwood l'eredità di *Command & Conquer*, pubblicando quello che attualmente è l'ultimo capitolo della serie (*C&C: Generals*). I loro altri giochi includono i due *Lo Battoglio per lo Terra di Mezzo* e *Medol of Honor: Pocific Assault*. Louis Castle, ex di Westwood, è attualmente il vice-presidente del dipartimento di sviluppo creativo degli studi.

COMMAND & TIBERIUM W

Dopo una digressione in un cupo, ma verosimile mondo del prossimo futuro con *Command & Conquer: Generals*, la serie che nel lontano 1995 diede il "la" al successo degli RTS torna alle sue radici. Vincenzo Beretta si infiltra negli uffici di Los Angeles di EA, per scoprire tutto sul terzo capitolo della saga del Tiberium... e sul ritorno di uno dei cattivi più popolari della storia dei videogiochi!

CONQUER 3

ARS

PER quanto sembri incredibile, c'era un tempo in cui gli RTS come li conosciamo oggi non esistevano.

Alcuni wargame (come *NATO Commander*, 1984, del solito geniaccio Sid Meier) o *Harpoon* (1989) utilizzavano un sistema di movimento in tempo reale delle unità, ma unicamente per simulare in modo realistico una situazione che avrebbe potuto verificarsi su un campo di battaglia vero.

Questa situazione cambiò nel 1992, quando una società chiamata Westwood (allora specializzata in GdR) pubblicò un "innocuo" giochino chiamato *Dune II*, sviluppato per conto di Virgin Interactive e ispirato alla saga fantascientifica di Frank Herbert. Il giocatore poteva raccogliere una preziosa risorsa chiamata "spezia" e usarla per costruire basi, edifici di supporto e unità militari – mentre cliccando su queste ultime si ordinava loro dove spostarsi o quali nemici attaccare.

BOOM! *Dune II* ebbe sul mondo dei videogiochi un effetto paragonabile a quello dell'esplosione della prima bomba atomica per il mondo reale (un fenomeno probabilmente eguagliato solo dalla pubblicazione di *Doom* l'anno successivo). Fiutando il successo, Westwood decise di abbandonare l'universo di "Dune" (e i problemi legati al dover lavorare su una licenza) e di creare un'ambientazione originale per il titolo successivo. Sviluppato in tre anni (un record per i tempi) *Commond & Conquer* segnò, nel 1995, il successo definitivo del genere degli RTS.

"Si potrà decidere il livello di aggressività della I.A."

ATMOSFERE FUTURE
Nessun futuro nichilista serio può rinunciare alle devastazioni del clima globale, e *C&C 3* darà addirittura modo di sfruttarle a proprio vantaggio. Le Zone Rosse sono spazzate a intervalli irregolari da "tempeste Ioniche" che, oltre ad avere effetti distruttivi su ambiente e costruzioni, arrivano a influenzare le unità del giocatore in due modi: danneggiandole o aumentando la loro potenza. Per scoprire come ottenere il secondo risultato, occorre effettuare una ricerca scientifica adeguata, mentre più avanti sarà addirittura consentito "imbrigliare" tali tempeste e scatenarle a proprio piacimento.

LA VERDE CHIMERA

EA ha chiesto la consulenza di alcuni ricercatori del MIT per "rendere più verosimile e scientificamente accurata" la descrizione del Tiberium, il minerale extraterrestre portato sulla Terra da un meteorite e fonte del "potere ultimo" nel mondo di *Command & Conquer*. I paralleli tra il cristallo verde luminescente e alcune fonti di energia attuali sono evidenti: estremamente radioattivo e pericoloso per l'uomo e per l'ambiente (nel gioco, tradizionalmente, danneggia le unità non protette), il Tiberium rappresenta, però, una sorgente di energia irrinunciabile, su cui è basato l'equilibrio economico dell'intero pianeta. A rendere ancora più inquietante il tutto, c'è il fatto che il minerale ha la capacità di convertire altri materiali trasformandoli in nuovo Tiberium, quindi la possibilità di crescere e svilupparsi senza alcun controllo. Aggiungete l'ipotesi che possa essere guidato da una qualche forma di intelligenza aliena ancora non ben compresa dagli scienziati, e capirete perché il mondo del 2047 ha ben poco da stare allegro.



Le Zone Gialle sono aree del pianeta devastate da decenni di guerra e dalla contaminazione da Tiberium.

"La tecnologia del 2047 sarà così avanzata da consentire il controllo del tempo atmosferico"







Il mondo era la Terra del prossimo futuro e la "risorsa" un minerale di origine extraterrestre chiamato Tiberium – una fonte di energia tanto ambita, quanto pericolosa per l'ambiente. Due fazioni, la Global Defense Iniziative (appoggiata dalle Nazioni Unite) e il gruppo terroristico della Confraternita di NOD iniziavano, così, una lotta per il controllo del pianeta e dei preziosi cristalli.

Da allora, *C&C* si è sviluppato su tre filoni distinti: l'originale "saga del Tiberium" (continuata in *C&C: Tiberian Sun*), *C&C: Red Alert* (in cui America e Russia si scontrano in un universo parallelo, caratterizzato da elementi della fantascienza degli Anni '50) e *C&C: Generals* (ambientato in un mondo contemporaneo in cui Stati Uniti e Cina affrontano la minaccia del terrorismo).

BENVENUTI NEL 2047

Intitolato (per il momento) *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, il nuovo strategico in tempo reale di EA (la società che ha rilevato Westwood nel 1998) torna alla linea narrativa dell'originale, spostando però l'azione di quarant'anni nel futuro.

Siamo nel 2047 e il Tiberium (che, come abbiamo appreso in passato, pur essendo un minerale ha qualità organiche quasi senzienti) si è diffuso sulla maggior parte della superficie terrestre. Il mondo è diviso in aree caratterizzare da un colore che indica la loro vivibilità. Le Zone Blu (circa il 30% del pianeta) sono state poco toccate dalla guerra e dall'invasione dei cristalli extraterrestri, presentano ambienti naturali relativamente incontaminati e ospitano circa il 20% più fortunato dell'umanità. Le Zone Gialle, devastate dal conflitto e dalle alte concentrazioni di Tiberium, rappresentano il 50% del pianeta e sono abitate dal restante 80% della popolazione; le condizioni di vita sono terribili ed è qui che la Confraternita di NOD ha le sue basi e gode del supporto più elevato. Infine, le Zone Rosse sono deserti desolati e inabitabili; per quanto coprano solo il 20% della superficie terrestre, la devastazione causata dal Tiberium le rende regioni estremamente tossiche e potenzialmente pericolose per l'intero ecosistema planetario.

La Terza Guerra per il Tiberium ha inizio con un attacco nucleare a sorpresa da parte della Confraternita di NOD contro la stazione orbitale Philadelphia, simbolo del potere militare globale della GDI nonché il suo principale centro di coordinamento militare. Mentre i relitti radioattivi dell'installazione precipitano sulla Terra, NOD scatena un'offensiva improvvisa e senza quartiere contro le roccaforti del nemico. La vecchia "setta" terroristica ha approfittato della confusa situazione internazionale per crescere segretamente in forza e organizzazione, e ora è, a tutti gli effetti, una



LA GLOBAL DEFENSE INITIATIVE
I "buoni" dell'universo di *Command & Conquer* rappresentano quello che potrebbe nascere da una "fusione dei paesi del G8 con le Nazioni Unite". Specializzata in tattiche di guerra convenzionali, la GDI utilizza equipaggiamenti tecnologicamente avanzati, potenza di fuoco e masse di mezzi corazzati.



La grafica delle unità è ancora temporanea e i progettisti intendono arricchirle di ulteriori dettagli (oltre a "colorarle") prima di distribuire il gioco.

MEZZI PESANTI

C&C 3 vedrà il ritorno di alcune delle unità più famose della serie, come la cannoniera Orca e il tank pesante Mammoth della GDI. Nuovi veicoli includeranno il jet d'attacco Firehawk, un carro chiamato Predator e grossi mech sullo stile di *Mechwarrior*. Le unità possono guadagnare "punti esperienza" e non è escluso che EA introduca la possibilità di personalizzarle con dei miglioramenti. In aggiunta, i giocatori si imbatteranno in depositi segreti di armi, alcuni dei quali lasciati dalle guerre precedenti. È confermata, infine, la presenza di "superarmi" storiche come il Cannone a Ioni e le Atomiche, anche se i contendenti dovranno sudare parecchio per procurarsele.







IL DOMINIO DEL MONDO
Un'altra idea ripresa da *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* è quella di una mappa globale divisa in zone dove condurre una campagna strategica di conquista – le cui singole battaglie vengono quindi risolte nell'ambiente 3D con il normale motore di gioco. Questa tipologia di partita (chiamata World Domination) è attualmente prevista sia in versione single player, sia per le sfide in multiplayer via Internet o LAN. EA non è certa se, al momento in cui il gioco verrà distribuito, esisteranno anche server "persistenti" dove la guerra per la dominazione del mondo sarà combattuta 24 ore al giorno, ma l'ipotesi sta venendo comunque presa in considerazione.

superpotenza mondiale. Gruppi di unità d'élite equipaggiate con armi ad alta tecnologia, e chiamate La Mano Nera di NOD guidano eserciti di soldati fanatici reclutati tra le popolazioni disperate che vivono nelle città in rovina dei margini. In breve tempo, la situazione per le Zone Blu diventa disperata, ed è proprio nel momento in cui il collasso pare inevitabile che un giovane ufficiale della GDI decide di prendere il controllo, e contrattaccare.

LAMPI DI GUERRA

Questa ambientazione, sviluppata con estrema cura e attenzione per i dettagli dai creativi di EA, rappresenta le solide fondamenta di un titolo attualmente in piena fase di sviluppo.

C&C 3 utilizza una versione migliorata del motore di gioco SAGE, recentemente visto all'opera in *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*. Nelle parole dei programmatori "nuovi effetti particellari aiuteranno a rendere le esplosioni ancora più abbaglianti, a simulare i devastanti fenomeni atmosferici che sconvolgono i campi di battaglia del 2047 e a offuscare gli stessi con fumo e polveri radioattive".

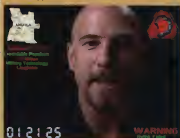
Sul piano della giocabilità, EA vuole tornare allo stile dell'originale, definito "limpido e essenziale"; a questo fine, buona parte dello sviluppo è dedicata alla programmazione di un codice di gioco più raffinato, che consenta risposte rapide e precise da parte delle truppe (evitando che i soldati e i veicoli compiano percorsi tortuosi o illogici sul campo di battaglia per raggiungere la propria destinazione). In compenso, il "look" di tutte le unità verrà modernizzato, come è lecito attendersi da un gioco ambientato nel futuro dei primi due titoli. Come in *C&C* e *Tiberian Sun*, la storia verrà narrata attraverso due campagne single player dedicate agli eserciti della GDI e della Confraternita di NOD. Una novità è la presenza di una terza, misteriosa, fazione, la cui campagna verrà sbloccata dopo aver completato le prime due. EA non ha ancora diffuso dettagli sulla natura di questi nuovi contendenti, anche se si mormora che una delle loro capacità sarà quella di combinare le tecnologie degli avversari principali per realizzare unità uniche.

TIPOLOGIE D'ASSALTO

I giocatori di *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* (e di molti RTS in generale) saranno familiari con l'antico problema del "rush": la tattica per cui una delle due parti costruisce unità il più in fretta possibile attaccando il nemico prima che questi abbia il tempo per prepararsi. EA ammette che il suo precedente titolo aveva sia l'abitudine di

IL RITORNO DI KANE

Il capo della Confraternita di NOD, Kane, è probabilmente uno dei cattivi più famosi della storia dei videogiochi. Apparso per la prima volta nell'originale *Command & Conquer*, è interpretato dall'attore Joseph D. Duncan (regista anche di tutti i filmati d'intermezzo della serie, con l'eccezione di *C&C: Generals*), Kane guida la Confraternita con aria filosofica e serena, inframmezzata da inattesi accessi di violenza. Le sue origini sono avvolte nel mistero e si mormora che sia addirittura vecchio di secoli. Alcuni lo collegano alla figura biblica di Caino, notando come il fratello di Abele (nonché primo omicida della storia) venne esiliato in seguito ai suoi crimini nella "Terra di Nod". La biografia di Kane, raccontata non solo nella saga principale di *C&C* ma anche in *Red Alert*, potrebbe riempire un libretto, ma basti dire che il carismatico capo della Confraternita apparirà in *C&C 3* dopo un'assenza di molti anni – notizia che ha fatto la felicità di tutti i fan della serie. EA ha confermato che il nuovo gioco, sulla scia della tradizione, tornerà ad avere sequenze di intermezzo in full-motion-video, anche se per il momento non è chiaro se sarà Duncan a interpretare il personaggio che lo ha reso famoso.







LA CONFRATERNITA DI NOD
Nata come organizzazione terroristica, questa misteriosa "setta" non manca di una componente mistica: si mormora infatti, che la sua origine sia legata a una profezia inerente il Tiberium. Favorisce le tattiche di guerriglia, la dispersione delle forze e l'inganno del nemico.



La cannoniera Orca è palesemente ispirata alla navetta dei marine di "Aliens", il film di James Cameron.



Il terribile carro Mammoth è una delle unità più devastanti del gioco, e in *C&C 3* tornerà in versione tecnologicamente potenziata.

"Per la parte scientifica, EA ha chiesto l'aiuto di ricercatori del MIT"

eseguire tattiche di "rush" in maniera eccessiva, sia, ironicamente, di subirle. D'altro canto, gli espedienti messi in atto da vari progettisti per ridurre tale problema rischiano di causare il fenomeno opposto: scontri superdifensivi in cui le rispettive basi diventano fortezze inespugnabili.

C&C 3 introduce un approccio innovativo: innanzitutto, prima di ogni partita, l'atteggiamento dell'Intelligenza Artificiale sarà calibrabile tra due estremi: "lepre" (attacchi rapidi e quasi immediati) e "tartaruga" (difesa a oltranza). EA pensa che, in totale, potranno esserci tra i cinque e i sette livelli intermedi; in secondo luogo, l'avversario computerizzato valuterà in tempo reale come il giocatore si starà comportando, e adatterà la propria tattica di conseguenza. Mentre non è previsto un "apprendimento a lungo termine" (ovvero la capacità per la I.A. di imparare a giocare sempre meglio di partita in partita), i progettisti hanno fiducia nel fatto che un giocatore impaziente si troverà presto "ripagato con la sua stessa moneta", in quanto l'Intelligenza Artificiale sarà capace di modificare immediatamente il proprio atteggiamento.

Ma c'è di più: EA si sta baloccando con l'idea di dare al giocatore la facoltà di definire con precisione ogni aspetto della I.A. impiegando una serie di parametri – probabilmente gestiti da cursori su barre – e di salvare quindi dei "generali nemici" personalizzati. Nulla, al momento in cui scriviamo, è ancora certo, ma non c'è dubbio che i programmatori sono intenzionati ad affrontare seriamente questo delicato aspetto del gioco.

UNA NUOVA ALBA?

C&C 3: Tiberium Wars supporterà le consuete modalità multiplayer: skirmish, deathmatch e team deathmatch. Inoltre, verrà distribuito con supporto integrato Voice Over IP e con le utility per gestire le attività dei clan di giocatori in Rete (classifiche, tornei, eccetera). Una modalità osservatore e una "spettatore" consentiranno di seguire le partite via Internet come se fossero un evento sportivo, con zoomate nei punti "caldi" e dove avverranno le azioni più interessanti.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars è ancora un titolo nelle prime fasi di sviluppo, quindi potremmo attenderci novità nei prossimi mesi. EA è intenzionata a tenere un "evento" tra l'estate e l'autunno di quest'anno, durante il quale i fan del gioco potranno esaminarne una beta avanzata e dare i loro consigli su come migliorarlo. Se il Tiberium tornerà a sfavillare sul PC con l'intensità di un tempo, però, lo si scoprirà solo quando il gioco arriverà nei negozi, nel 2007.





S.T.
SHAD

SEGNI PARTICOLARI

- **Sviluppatore:** GSC Gameworld
- **Casa:** THQ
- **Provenienza:** Ucraina
- **Uscita prevista:** Inverno 2006
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Anni di sviluppo:** Più di cinque

Sentiamo di nuovo parlare di uno dei progetti più attesi e laboriosi degli ultimi anni. Dall'Ucraina, ecco arrivare *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*.

SONO passati vent'anni dall'incidente alla centrale nucleare di Chernobyl. In tutto il mondo, l'infausto evento è stato ricordato con mostre, conferenze, dibattiti e manifestazioni. In Italia, Legambiente, Greenpeace e il WWF hanno organizzato rappresentazioni teatrali, mostre fotografiche e la pubblicazione di libri per rammentare l'incidente che è costato la vita a più di venticinquemila persone, nel corso di questi anni.

Il fatto che l'uscita di *S.T.A.L.K.E.R.*, uno sparatutto in prima persona ambientato proprio nei dintorni di quella centrale – il cui nome è diventato sinonimo di radioattività e le malattie legate ad essa – sia stata annunciata in questo periodo è, in effetti, una coincidenza. Il gioco, infatti, è stato in fase di sviluppo per gli ultimi cinque anni: una gestazione particolarmente difficoltosa, tanto che nell'ultimo anno non si erano più avute notizie o aggiornamenti sullo stato del progetto ed erano circolate voci riguardanti l'abbandono dello stesso da parte dei creatori, i programmatori di GSC Gameworld, o il fatto che la casa distributrice, THQ, avesse deciso di affidarne il completamento a qualcun altro.

In realtà, non è accaduto nulla di tutto questo. Semplicemente, come a volte capita nelle produzioni di giochi ambiziosi e particolarmente complessi, gli sviluppatori si sono resi conto che il lavoro era molto più oneroso del previsto e che sarebbe stato necessario un ulteriore anno di programmazione e playtesting per riuscire a bilanciare tutti gli elementi di *S.T.A.L.K.E.R.* nel modo migliore.

CONTATTI PERICOLOSI

Il "Dealer" è il primo contatto del vostro alter ego virtuale all'interno del gioco. È semplicemente uno dei tanti personaggi che commerciano nei manufatti che si trovano nella zona radioattiva, ma ha alcune particolarità che saranno utili per il protagonista: ha relazioni con i militari che mantengono in quarantena tutta l'area e altri contatti esterni attraverso cui riesce a ricevere approvvigionamenti, equipaggiamento, armi e particolari compiti da svolgere – alcuni molto rischiosi e remunerativi. Si tratta di un personaggio contraddittorio e controverso: non esita a mandare gli Stalker a morte alla ricerca di oggetti sempre più rari e pericolosi, tuttavia molte persone all'interno dell'area contaminata gli devono la vita, poiché non potrebbero farcela senza i suoi aiuti e le merci che contrabbanda. Questo contatto sarà fondamentale nella prima parte del gioco e affiderà al protagonista una serie di missioni, nonché di informazioni cruciali per lo svolgersi della trama principale.

ECOSISTEMA COMPLESSO

Ruslan Didenko, capo programmatore di *Shadow of Chernobyl*, afferma che per il videogiocatore appassionato non è tanto importante il livello qualitativo di ogni singolo aspetto del gioco, quanto il modo in cui tutti gli ingredienti si fondono tra loro nella creazione di qualcosa di più, di un'esperienza di gioco fluida e immersiva che possa trasportarlo in un altro mondo.

Resta da vedere quanto i ragazzi di GSC siano riusciti nel raggiungimento di questo obiettivo. Considerato che *S.T.A.L.K.E.R.* dovrebbe ridefinire completamente l'idea di "sparatutto in

NEI PANNI DI UNO STALKER

Il protagonista è un personaggio senza passato, uno dei tanti sopravvissuti che sono sfuggiti ai "camion della morte". Di tanto in tanto, nell'area contaminata appaiono degli strani camion che vengono riempiti di cadaveri e, talvolta, di abitanti ancora in vita, anche se in coma o morenti. Capita raramente che uno di questi riesca a svegliarsi in una fossa comune e ad andarsene con le sue gambe. Tutti gli Stalker hanno un tatuaggio con la scritta "S.T.A.L.K.E.R."... A volte, questi sopravvissuti vengono riconosciuti come veterani che si erano persi nell'area, altre volte sono personaggi senza storia né memoria, come nel caso del protagonista. Che cosa accada agli Stalker che spariscono nella zona radioattiva, cosa significhi quel tatuaggio e molti altri misteri saranno i colpi di scena rivelati dalla trama principale del gioco.

A.L.K.E.R.
OW OF CHERNOBYL

IN MISSIONE

Gli sviluppatori ci hanno descritto a grandi linee una missione d'esempio, per mostrare nei dettaglio come si svolgerà il gioco. Si comincia in un magazzino militare abbandonato, in una zona controllata da una particolare fazione chiamata Freedom. Questo magazzino si rivela essere la base centrale del gruppo, una installazione ben protetta e sorvegliata da molti uomini con armi pesanti. La fazione Duty è uno dei principali avversari dei Freedom: i suoi membri hanno scoperto tutto questo e stanno preparando un attacco alla base. La squadra d'assalto dei Duty si trova abbastanza vicina al vecchio magazzino ed è pronta a lanciare l'offensiva. Il giocatore apparirà in questo livello con un compito molto semplice: trovare un'arma denominata RG-6. Egli dovrà avere a che fare con entrambi gli schieramenti in guerra sulla mappa del territorio e potrà comportarsi in diversi modi. Per esempio, potrà accettare un'offerta da parte degli uomini del Duty e aiutarli ad attaccare la base dei Freedom insieme al loro gruppo d'assalto. Oppure, potrà avvertire i Freedom della imminente sortita e partecipare al contrattacco contro la fazione avversaria. O, ancora, sarà libero di lasciare che i due schieramenti si massacrino tra loro, per poi cercare di eliminare i superstiti così da entrare nella base indisturbato e trovare ciò che gli interessa. Ogni azione comporterà delle conseguenze, non solo nella missione in corso, ma anche in quelle successive e nell'allineamento generale del personaggio con le varie fazioni.



■ Combattere contro i mostri mutanti nelle zone contaminate sarà un problema di tattica e di intelligenza, più che di potenza di fuoco e di armatura. Spesso, la fuga sarà un'opzione accettabile.

"Viaggiare nelle zone radioattive non sarà una passeggiata di salute"

L'INTERFACCIA

Il "PDA", cioè l'assistente personale su schermo, è un dispositivo multifunzione molto utile, che può essere usato dal protagonista per mantenere le comunicazioni con i suoi contatti all'interno della zona contaminata. Tramite esso accederete alle informazioni essenziali che avrete recuperato, come un diario del personaggio principale, informazioni per gli Stalker attivi, una mappa della zona, eventuali taglie su altri Stalker o missioni riguardanti oggetti da recuperare, le statistiche di gioco, un'enciclopedia che andrà ampliandosi man mano che procederete nei livelli, e via di questo passo.

prima persona", portando una ventata di autentica innovazione in un genere fin troppo collaudato e inflazionato da giochi-clone e titoli "istantanei" basati ora su questo film, ora su quello spettacolo televisivo o fumetto, non c'è dubbio che un ulteriore ritardo di un anno sia una scelta saggia. THQ ha dato prova di grande fiducia in questi programmatori ucraini, concedendogli i fondi e il tempo necessari per concretizzare la loro idea senza limitazioni.

Ma perché? Cos'è *S.T.A.L.K.E.R.*? Immaginate di essere trasportati nel 2012. Dopo ventisei anni di contaminazioni radioattive e a sei anni da un secondo incidente, ancora più devastante di quello originale, un'area di circa 30 chilometri quadrati attorno alla cittadina di Chernobyl e alla sua famigerata centrale nucleare è diventata una landa desolata, abitata solo da strani mutanti, spesso ben poco amichevoli, e costellata da misteriosi manufatti che modificano le leggi della fisica su cui si basa il nostro universo.

Il vostro compito è semplice: come libero mercenario, avete la massima libertà d'azione e il permesso di entrare in quel territorio a piacere, con lo scopo di recuperare tali manufatti e portarli all'esterno per venderli. Ricercatori e scienziati sono infatti disposti a pagarvi molto bene per il loro ritrovamento.

Muovendovi nel gioco, avrete modo di visitare la centrale e tutti i luoghi coinvolti nell'incidente ricostruiti con notevole cura e realismo, entrando nel reattore che ha provocato così tanti morti, camminando per le strade della cittadina abbandonata di Pripyat (dove un tempo abitavano i dipendenti della stazione) e nella zona circostante. Considerato che i programmatori vivono a circa 80 chilometri dal sito, sono stati compiuti diversi viaggi di ricerca, che hanno permesso di ricostruire l'area in modo accurato e ricco di dettagli.

S.T.A.L.K.E.R. non offre solo la simulazione di qualcosa di già esistente. Il progetto ambisce a presentare un ecosistema mutante di esseri viventi di ogni specie, tipo, dimensione e attitudine, perfettamente integrati e confinati in quella zona maledetta, con uno studio particolarmente approfondito sull'Intelligenza Artificiale e sulle reazioni che questi esseri possono avere nei confronti del vostro alter ego virtuale. Esistono diverse fazioni interessate a recuperare gli artefatti e a sfruttare a proprio vantaggio ciò che si trova attorno a Chernobyl, e dovrete imparare a conoscerle e a gestire questi complessi rapporti diplomatici. In effetti, "sparatutto in prima persona" non è un termine in grado di definire adeguatamente questo gioco: ci sono molti elementi da GdR che, però, vengono presentati in modo semplice e senza soluzione di continuità con la trama principale, senza tecnicismi, punti ferita o punti esperienza, ma unicamente attraverso le abilità innate che avrà il vostro personaggio digitale e le conseguenze delle vostre decisioni.

Il ritardo, dunque, è giustificato dalla necessità di integrare tutto questo in un insieme organico e coerente. L'Intelligenza Artificiale non si limita a coordinare le azioni degli incontri ma, su un piano più generale, simula e controlla un intero ecosistema di forme di vita, ognuna delle quali ha particolarità specifiche. I creatori di *S.T.A.L.K.E.R.* vogliono raggiungere un



■ I mostri non sono soltanto terrificanti e realizzati con molta cura, ma anche dotati di un elevato grado di Intelligenza Artificiale, che li rende ancora più realistici e pericolosi.

TRUCCHI DEL MESTIERE

Immaginate una situazione in cui il protagonista venga assalito da un gruppo di cani. Cercando di sfuggire ai loro morsi, finisce in mezzo a un'orda di mostri mutanti resi aggressivi e deformi dalle radiazioni: che fare? Muovendosi in modo intelligente, sarà possibile mettere un gruppo di inseguitori contro l'altro e filarsela alla chetichella, senza combattere. Un altro esempio: state cercando un particolare manufatto, ma non riuscite a trovarlo e siete passati mille volte dalle stesse aree. Ripassandoci, però, in condizione di luce totalmente diverse (per esempio, durante la notte), potrebbe capitarvi di notare qualcosa di luccicante. Alcuni oggetti sono invisibili di giorno, ma si possono individuare molto facilmente durante le ore notturne.



■ Gli ambienti della centrale nucleare di Chernobyl e degli immediati dintorni, comprese le cittadine e le zone naturali, sono stati ricostruiti alla perfezione, grazie anche a molti sopralluoghi fotografici.

NOTTE E GIORNO

Il tempo di gioco scorre all'incirca dieci volte più velocemente rispetto a quello reale, quindi un ciclo di 24 ore viene simulato in due ore e mezza. L'alternarsi della notte e del giorno influenza *S.T.A.L.K.E.R.* in molti modi diversi. Per esempio, gli Stalker, essendo umani, vedono peggio durante le ore notturne, mentre i mostri mutanti, generalmente, vedono meglio al buio che di giorno. D'altronde, molti manufatti speciali si possono individuare soltanto durante la notte. Il giocatore, quindi, dovrà scegliere se rischiare di avventurarsi nelle tenebre all'interno delle zone contaminate e infestate da mutanti aggressivi, alla ricerca di oggetti speciali, oppure se rimanere più al sicuro viaggiando con la luce del sole.



LE ANOMALIE

Esistono varie "Anomalie" fisiche all'interno della zona radioattiva e ognuna di esse può avere effetti diversi sulla giocabilità e sul comportamento del protagonista, oltre a un'intensità diversa relativa alla vicinanza ad aree fortemente contaminate. Per esempio, il giocatore può avvantaggiarsi e correre molto più rapidamente su un'Anomalia gravitazionale di bassa intensità, ricevendo alcuni danni. Un'Anomalia molto potente dello stesso tipo, però, finirà per uccidere il personaggio in brevissimo tempo. In ogni caso, ci sarà sempre il tempo di rendersi conto delle caratteristiche della zona, in modo che da decidere se correre il rischio o se aggirarla e rimanere al sicuro. Alcune Anomalie attireranno il protagonista all'interno di una determinata zona, mentre altre lo spingeranno brutalmente fuori. Altre ancora, infine, reagiranno solo a certi tipi di movimento.

nuovo livello di realismo e di coinvolgimento del giocatore, e grazie al tempo che è stato concesso loro, sembra proprio che ci stiano riuscendo.

MUTAZIONE IN CORSO

Molti titoli, attraverso l'uso di "script" di programmazione più o meno complessi, forniscono un'illusione di comportamento intelligente, ma ciò non soddisfa abbastanza i programmatori di GSC Gameworld, che hanno voluto realizzare nuovi sistemi per far sì che ogni creatura, secondo il proprio livello percettivo e di intelligenza, sia in grado di valutare la situazione in ogni momento e di prendere delle decisioni.

Ruslan fa l'esempio di un gruppo di tre umani armati che incontrino, nelle lande desolate attorno alla stazione nucleare, due nemici: un altro uomo armato e un mostro mutante. Dopo una breve valutazione della situazione di pericolo in cui si sono venuti a trovare, il gruppo di tre uomini si dividerà: due attaccheranno l'altro umano armato, pericoloso in quanto in grado di attaccare a distanza con uguale potenza di fuoco e capacità, mentre il terzo combattente si occuperà di abbattere il mostro, che può rappresentare una minaccia autentica soltanto nel combattimento ravvicinato. Immaginate una simile complessità applicata a tutto l'ecosistema e a qualsiasi personaggio incontrato nel gioco...
Nell'idea originale di *S.T.A.L.K.E.R.*, il secondo incidente nucleare aveva avuto tragiche conseguenze e uno strascico ancora più drammatico: ogni quattro o cinque giorni una terrificante esplosione era in grado di uccidere qualsiasi forma di vita che non avesse cercato un adeguato riparo. Tale strada è stata successivamente abbandonata, poiché i programmatori non erano riusciti a fornire le giuste indicazioni all'Intelligenza Artificiale, e ciò significava vedere i personaggi e i mostri più importanti vaporizzati, con la conseguente distruzione della trama stessa.

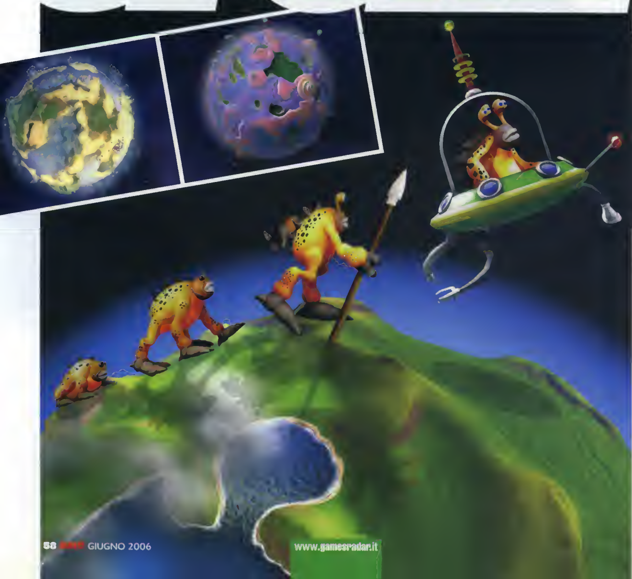
Ora, l'idea di esplosioni cicliche è stata incorporata in una trama più complessa e resa, per così dire, "inoffensiva". Il lavoro di bilanciamento di tutti questi aspetti è stato particolarmente complesso e ha richiesto, come abbiamo già avuto modo di sottolineare, un intero anno di playtesting e di riprogrammazione di interi pezzi del gioco.

Oltre all'intreccio principale e ai suoi colpi di scena, ci sono molte missioni casuali che consentiranno al personaggio di recuperare oggetti particolarmente preziosi e rari, quindi di ottenere somme di denaro utili per l'acquisto di armi ed equipaggiamento. Ma viaggiare nelle zone contaminate non sarà certo una passeggiata di salute: la polvere radioattiva e le aree in cui si sono verificati i principali incidenti potranno far calare il livello di salute del personaggio fino alla sua morte (o fino a quando non troverà un modo per difendersi dalle radiazioni o per far diminuire il loro livello nell'organismo). La visione tramite gli occhi dell'alter ego virtuale diventerà prima confusa e indefinita, quindi perderà colore e infine ci saranno dei flash di luce come ultimo avvertimento. Dopo un po' che il personaggio viaggerà senza protezioni all'interno di una zona altamente radioattiva, perderà i sensi e in seguito anche la vita. Curiosamente, la vodka sembra essere un sistema efficace per eliminare la radioattività in eccesso, anche se, ovviamente, avrà i suoi lati negativi: un alter ego troppo spesso ubriaco farà fatica a prendere la mira con le armi da fuoco.



Pare quindi che i ragazzi di GSC Gameworld stiano realizzando un prodotto interessante e innovativo. Non resta che sincronizzare gli orologi atomici, incrociare le dita e sperare che la fine di quest'anno porti con sé anche un biglietto di ingresso per la Zona. GIOCHI COMPUTER

SPORE



La prima manifestazione concreta dell'apparizione dell'intelligenza sarà l'uso di attrezzi da parte degli organismi viventi, come lance o strumenti musicali.

IL LABORATORIO DELL'IMMAGINARIO

Uno degli aspetti più interessanti di *Spore* è senza dubbio il suo dettagliato editor di forme di vita. Partendo da un nutrito "catalogo" di parti del corpo, il giocatore sarà in grado di assemblare la sua creatura preferita e di intervenire ulteriormente su ogni suo singolo aspetto, plasmandolo e dipingendolo come se l'animale fosse composto da plastilina virtuale. Come noterete dalle immagini di queste pagine, l'editor consente di realizzare esseri realistici, immaginari (come draghi o idre) o anche completamente alieni e bizzarri. La forma definitiva, in ogni caso, non avrà una funzione puramente estetica, ma determinerà in concreto le capacità dell'essere di muoversi, combattere e sopravvivere. Quando verrà raggiunto un certo livello evolutivo, uno speciale sotto-editor consentirà di manipolare il cervello della creatura: una sorta di "programmazione" di base della sua intelligenza Artificiale che sarà il punto di partenza per il passo di sviluppo successivo, ovvero la vita sociale. Una volta divenuti "intelligenti", infatti, i nostri amici virtuali inizieranno a badare a loro stessi in modo indipendente, lasciando il giocatore libero di concentrarsi sulla gestione delle città. Per quanto, al momento, i dettagli su questo "creatore di I.A." siano ancora vaghi, è senz'altro uno degli aspetti del gioco che ci affascinerà di più.



Dopo *SimCity*, *SimEarth*, *SimLife* e, naturalmente, *The Sims*, il genio della Simulazione Will Wright decide di provare a far saltare il banco con *Spore*, un simulatore di... tutto! Dalle disavventure di un piccolo organismo unicellulare all'esplorazione della galassia, vi raccontiamo la storia di uno dei videogiochi più ambiziosi mai concepiti.

NON ci sono dubbi sul fatto che e Will Wright piaccia simulare "cose". Dai suoi esordi con l'originale *SimCity* e transitando per progetti che, pubblicati nei primi Anni '90, verrebbero considerati straordinariamente innovativi perfino oggi (*SimEarth*, che consentiva di gestire un intero ecosistema planetario, e *SimLife*, un laboratorio di ingegneria genetica racchiuso in pochi MB), Wright è oggi naturalmente famoso per il "superbotto" di *The Sims*, il simulatore di vita sociale trasformatosi non solo nel fenomeno di costume del XXI secolo, ma anche nel gioco per PC più venduto di tutti i tempi.

Fama e successo hanno così condotto il geniale creativo a realizzare il desiderio di ogni game-designer: un assegno in bianco per progettare e programmare il gioco dei suoi sogni. Il risultato è *Spore*, uno dei titoli più attesi del 2006 nonché la summa del "Wright-pensiero": un ambiente virtuale in cui il giocatore, muovendosi a fasi evolutive successive, ma sempre con assoluta libertà, potrà seguire il percorso della vita dai suoi inizi unicellulari nel brodo primordiale alla conquista della galassia – e oltre...

DIVINITÀ MICROCOSMICA

Spore inizia nel mondo dell'infinitamente piccolo, in quella che Wright ha definito "una versione microbiologica di *Pac-Man*". I paesaggi sono quelli opalescenti e vagamente alieni di una goccia di liquido vista attraverso un potente microscopio. Con il mouse si guida una creatura unicellulare in giro per lo schermo, cercando di soddisfare i bisogni primari della vita: nutrirsi assimilando altri organismi che si trovano nelle vicinanze e sopravvivere evitando creature più forti che vorrebbero fare lo stesso con noi. Quando sarà cresciuto abbastanza, il nostro micro-eroe deporrà delle uova, e sarà cliccando su una di esse che passeremo allo stadio successivo, nonché alla prima possibilità di manipolare l'evoluzione della vita.

Grazie a un apposito editor, infatti, avremo modo di aggiungere "elementi" alla creatura di base (che, a questo punto, possiamo presupporre essere uno dei suoi discendenti), come flagelli, piccoli artigli e altri organi che, in linea generale, aumenteranno la sua capacità di muoversi, difendersi e attaccare. Ovviamente, spetterà al giocatore decidere a quale di queste caratteristiche dare la priorità, ed è a questo punto che inizia la personalizzazione della partita.

OCEANIA

Diverse generazioni di creature più tardi, si raggiunge finalmente la fase evolutiva in cui i nostri animali, nella realtà, iniziano a essere visibili a occhio nudo.

Il campo di gioco diviene tridimensionale e, nelle acque basse e limpide del nostro mondo lontano, possiamo vedere nuotare un discendente molto più sviluppato dell'organismo di partenza. Tutt'intorno sguazzano altre creature, molte delle quali, se il nostro PC è collegato a Internet, possono benissimo essere il risultato degli sforzi di altri giocatori; gli animali da noi fatti evolvere, infatti, vengono diffusi a tutti i computer raggiungibili (e che accettano tale opzione) a intervalli asincroni.

In questo modo, la "vita" virtuale inizia a diffondersi sugli infiniti mondi della Grande Rete. Anche qui, una volta raggiunto il ciclo

"Unendoci a un altro esemplare della nostra specie saliremo di un altro gradino sulla scala dell'evoluzione"

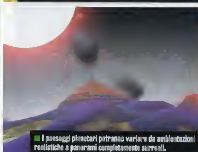
L'EVOLUZIONE DELL'ARCHITETTURA

Gli edifici di *Spore* sono basati su alcuni stili di base studiati a tavolino. Ogni singolo elemento, però, è ulteriormente modificabile con un apposito editor, dando origine a un numero di architetture pressoché infinito. I creativi che si sono sbizzarriti con *The Sims* troveranno, dunque, ancora più pane per i propri denti e la possibilità di realizzare panorami planetari che ricordano, in base ai loro gusti, "Guerre Stellari", le visioni steampunk di Giulio Verne o le illustrazioni fantascientifiche di artisti come Roger Dean.





L'Intelligenza Artificiale che gestisce l'ambiente genererà altre creature più forti da cui difendersi, così da tenere alta la tensione e stimolare il giocatore a fare evolvere le proprie.



I paesaggi planetari potranno variare da ambientazioni realistiche a panorami completamente surreali.



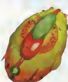




Grazie a una grande varietà di texture, daremo alle nostre creature un "look" organico, rettiloide, "plasticoso" o totalmente alieno.



La flessibilità di *Spore* sembra in grado di accontentare ogni tipo di pubblico, donne e bambini compresi.





generazionale successivo, avremo accesso a un editor attraverso cui decidere l'aspetto e le caratteristiche che il nostro essere vivente assumerà prima di affrontare un passo molto importante: la conquista della terraferma. L'editor apposito è ora molto più sofisticato e consente di decidere nei minimi particolari l'aspetto del *sim*-essere vivente: non solo la struttura corporea e le dimensioni, ma caratteristiche quali il numero di zampe (se ne ha), armi naturali (zanne, artigli, aculei...) e i "sensori" (occhi, orecchie e altri organi di senso).

Una volta di più, tali scelte determineranno velocità, abilità in combattimento e, in generale, la capacità della creatura di rimanere viva, mangiare e riprodursi.

Anche sulla terraferma incontreremo altri animali già sviluppati,



> "Cosa scaturirà dall'interazione delle innumerevoli galassie che interagiranno attraverso Internet sarà prevedibile solo da una divinità virtuale"

alcuni più deboli di noi, ma altri più forti e decisi a banchettare a nostre spese. Sopraffacendo i primi e sfuggendo ai secondi giungeremo finalmente al momento più atteso da qualunque essere biologico: l'accoppiamento.

Unendoci a un altro esemplare della nostra specie non solo faremo apparire sullo schermo una scena molto romantica, ma saliremo di un altro gradino sulla scala dell'evoluzione: l'istituzione della vita sociale.

LA SCINTILLA

È a questo punto che il giocatore inizia ad accorgersi del cocktail di generi che Wright ha mescolato in *Spore*. Una volta stabilita una società di esseri, questi inizieranno ad aggregarsi e a vivere insieme, dapprima come tribù intorno a una o più capanne, quindi in vere e proprie città, che bisognerà gestire utilizzando una variante semplificata della giocabilità di *SimCity* (Wright definisce questa fase "il venti percento più divertente di *SimCity* sommato al venti percento più divertente di *Civilization*).

Il giocatore ha un grande controllo sulla creazione degli edifici, potendo una volta di più manipolarne forma, dimensioni, aspetto, funzionalità e così via. Oltre a ciò, è consentito accedere a costruzioni realizzate da altri giocatori.

Il nostro piccolo popolo virtuale, tra l'altro, inizierà ad avere accesso a manufatti e attrezzi, quali lance, contenitori per cibo e acqua, falò, semplici strumenti musicali e così via - estensioni delle capacità naturali che permetteranno ai piccoli esseri di mostrare un comportamento intelligente (come nella famosa scena di "2001: Odissea nello Spazio" quando la scimmia scopre che può utilizzare un osso come arma).

Intanto, anche altrove sul pianeta saranno sorte delle città, molto probabilmente edificate da creature profondamente differenti da noi e caratterizzate da stili architettonici completamente diversi. Alla crescita urbana corrisponde un parallelo progresso tecnologico (anche se questa parola va usata in senso molto generale, visto

Nelle prime fasi di gioco, i nostri microscopici organismi dovranno mangiare evitando di essere mangiati, in una sorta di variante di *Pac-Man*.

che alcuni popoli saranno in grado di usare, per esempio, biotecnologie laddove altri si avvarranno di macchine) e, prima o poi, potrà accadere che due città entrino in guerra.

Questi "incidenti" vengono risolti direttamente sulla mappa del mondo mobilitando soldati e costruendo veicoli da battaglia (terrestri o aerei), quindi comandandoli con un sistema fondamentalmente simile a quello degli strategici in tempo reale. Campagne globali potranno essere organizzate e gestite allontanando al massimo il livello di zoom, e facendo apparire per la prima volta sullo schermo il pianeta su cui abitiamo... un corpo celeste che si scoprirà non essere che uno dei tanti a orbitare intorno al suo sole.

I SIGNORI DELLO SPAZIO

Ogni pianeta è un potenziale luogo di sviluppo per nuove forme di vita. Giunto a un livello tecnologico adeguato, il giocatore è libero di comprarsi un UFO (che ricorda molto i dischi volanti con cupola trasparente resi famosi dai film degli Anni '50).

Con questa nave spaziale vagamente rétro si potranno rapire gli abitanti di un pianeta per trasportarli su un altro. Ovviamente, non è affatto detto che le condizioni ambientali del nuovo corpo celeste siano adatte a organismi sviluppatisi su un mondo completamente differente; per tale ragione, gli esploratori dello spazio avranno a disposizione sofisticati metodi di "terraformazione" capaci di modificare il clima.

Parlando di alieni, la stella intorno a cui abbiamo vissuto finora è solo una delle milioni che compongono la galassia virtuale di *Spore*, un agglomerato completo di nebulose, supernove, buchi neri e altri fenomeni spaziali. Altri soli consentono la vita su pianeti popolati da civiltà così avanzate da poter essere individuate "ascoltando" le loro emissioni radio – e i loro abitanti potrebbero benissimo essere "giunti" nella nostra installazione di *Spore* viaggiando dagli hard disk di altri giocatori.

In caso di contatto, un'opzione è provare a comunicare con loro – per esempio attraverso codici universali quali la musica (una citazione diretta del film di Steven Spielberg "Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo"). Se le cose vanno male, però, non è escluso lo scoppio di una guerra interstellare completa di missili, raggi della morte e "armi del giorno del giudizio" capaci di distruggere interi pianeti.

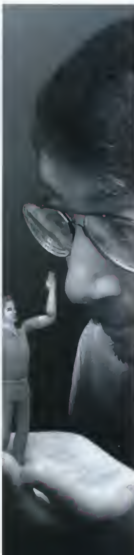
STELLE COME POLVERE

Per quanto il passaggio dalle microscopiche forme di vita che abitano in una goccia d'acqua al panorama dell'intera galassia sia, già in sé, un'esperienza da togliere il fiato, Wright sottolinea che le fasi evolutive costituiranno, in effetti, dei semplici tutorial che permetteranno al giocatore di impadronirsi dei meccanismi principali del gioco, aprendogli le porte a quello che sarà il vero punto di forza di *Spore*: la possibilità di sperimentare. Cosa scaturirà dall'interazione delle innumerevoli galassie che interagiranno tra loro attraverso Internet sarà prevedibile, letteralmente, solo da una divinità virtuale. Intanto noi iniziamo a far correre l'immaginazione per le galassie digitali di Wright, in attesa di mettere le mani sul gioco vero e proprio, verso la fine del 2006.


Le parti del corpo "utili" di ogni creatura (quali armi naturali o particolari capacità di movimento) dovranno essere acquistate spendendo un certo ammontare di punti-evoluzione.

I Mondi nel PC
Will Wright

Will Wright, l'uomo che ha trasformato in divertimento gestire una città, un pianeta o una famiglia, ci parla del suo prossimo gioco: *Spore*.



IL telefono squilla a tarda sera, ma noi siamo ben svegli e con un taccuino in mano. Dall'altro capo del filo c'è il papà di *The Sims*, *SimCity* e dell'attesissimo *Spore* (di cui potete leggere lo speciale a pag. 58): Will Wright.

La voce che viene dalla cometta è limpida, come se Wright ci parlasse dalla stanza accanto, e non dagli uffici americani di Maxis, la società che ha fondato nel 1987.

***Spore* ci porta dalle meraviglie della vita unicellulare fino alla diffusione della vita stessa nell'universo. Non c'è il pericolo che il giocatore si senta un po' "perso"?**
Will Wright: La giocabilità è strutturata a tappe ben precise, che introducono i concetti-base in modo graduale. C'è sempre una sfida immediata, ed è quella di passare al prossimo livello evolutivo sfruttando, nel modo migliore, le opportunità e i mezzi a disposizione delle creature di *Spore* in una data fase. Quando si sarà raggiunta la possibilità di abbracciare con un solo colpo d'occhio l'intera galassia virtuale di gioco, ci si guarderà indietro scoprendo di avere compiuto un lungo processo di apprendimento. A questo punto, il giocatore sarà "pronto" per affrontare ogni sorta di sfida ed esperimento resi possibili dal programma.

Sarà necessario compiere ogni volta l'intero percorso evolutivo?
WW: No, solo la prima volta che si gioca. Ogni nuova fase raggiunta verrà permanentemente "sbloccata" e nelle partite successive il giocatore sarà in grado di partire subito da quel punto, se lo vorrà. Quando l'intero *Spore* sarà stato sbloccato, si potranno compiere liberamente esperimenti di ogni tipo: provare a popolare la galassia con esseri profondamente diversi e vedere cosa succede, o cercare il perfetto equilibrio ambientale su un singolo pianeta – un po' come avveniva in *SimLife* (un titolo di Wright del 1992 – N.d.R.).

I pianeti presenteranno ecosistemi diversi?
WW: Sì e incontrerete deserti, giungle, pianeti con fuoco e lava, o completamente spogli e privi di atmosfera... La sfida per le creature sarà di adattarsi alla situazione. In alcuni casi sarà impossibile, e un essere portato su un pianeta completamente non adatto a lui, probabilmente, morirà all'istante. In altri casi sarà "solo" molto difficile.

Il gioco sta suscitando parecchio interesse per le possibilità offerte al giocatore di manipolare gli aspetti biologici degli esseri viventi, ma lo sviluppo tecnologico non è certo stato trascurato...
WW: Il giocatore è libero di decidere la propria strada evolutiva. Alcuni sceglieranno la ricerca di nuove tecnologie e *Spore* offrirà un vasto parco delle stesse – oltre alla possibilità presente in tutto il gioco di manipolarle in modo da personalizzarle ulteriormente. Tale scelta penalizzerà, però, l'alternativa, ovvero una crescita basata sullo sviluppo degli organismi e delle loro "potenzialità naturali".

Una sorta di contrapposizione tra tecnologia e biotecnologia...
WW: Esatto, ma naturalmente i giocatori con maggior talento riusciranno a percorrere entrambe le vie, se lo vorranno, cosa che però richiederà impegno e fortuna.

Come avviene il processo di creazione di un nuovo essere vivente? Che cosa, esattamente, limita le sue potenzialità evitando che tutti elaborino subito tirannosauri velocissimi e supercorazzati?
WW: Durante il gioco si guadagnano punti-evoluzione, che rappresentano una misura di quanto il giocatore è stato abile fino a quel momento. Ogni componente organica che è consentito associare al proprio animale ha un costo espresso in tali punti, e non sarà possibile superare il totale a disposizione. Volete una pericolosa coda affilata come un rasoio? Dovrete spendere punti-evoluzione. Se, poi, desiderate aggiungerle la capacità di iniettare veleno, il costo sarà ancora più elevato, a scapito di altre qualità.

... Come per esempio il movimento...
WW: Un predatore ferocissimo e armato con zanne, artigli e veleno, ma incapace di raggiungere le sue prede, non farà molta strada. Spetta al giocatore cercare di creare un giusto equilibrio.



TUTTI INSIEME APPASSIONATAMENTE

Will Wright ha esordito nel 1984 con un titolo chiamato *Raid on Bungeling Bay*, in cui un elicottero attaccava una serie di isole. Il giovane game designer si accorse quasi subito che costruire tali isole gli risultava molto più divertente che distruggerle. Da lì, nacque la filosofia che avrebbe accompagnato tutti i suoi giochi. Il primo, enorme, successo fu *SimCity*, pubblicato in sordina nel 1989 ed esploso come fenomeno culturale pochi mesi dopo (Sid Meier lo ha spesso citato come una delle ispirazioni per *Civilization*). A questo seguirono *SimEarth* (1990) e *SimLife* (1992), due titoli che possono essere definiti gli ispiratori di *Spore*. Dopo un periodo di appannamento nella seconda metà degli Anni '90, Wright è tornato sotto i riflettori alla grande nei 2000 con *The Sims*, a oggi il videogioco per PC più venduto nel mondo.

In *Spore* saremo costantemente circondati da altri esseri viventi. In base a quali criteri l'Intelligenza Artificiale li farà comportare?
WW: La I.A. sarà programmata per analizzare la situazione che circonderà una certa creatura e, quindi, decidere cosa sarà meglio fare per garantire la sua sopravvivenza. Durante il beta-testing abbiamo notato comportamenti sorprendenti da parte della I.A.: per esempio, creature più deboli, che avrebbero dovuto fungere da cibo per dei grossi predatori, a un certo punto hanno iniziato a socializzare e a organizzare attacchi di gruppo capaci di sopraffare gli avversari. Davvero notevole!

Quando l'evoluzione raggiunge la fase delle "città" il gioco, oltre a ricordare *SimCity*, assume anche i connotati di un RTS, con la costruzione di armi da guerra e movimenti di eserciti. Che genere di risorse saranno importanti in questa fase?
WW: Cibo, denaro ed energia. Penso che, non importa sotto quale forma si esprimano in un dato contesto, siano le tre risorse fondamentali, quelle a cui nessuna civiltà può rinunciare.

Ci potranno essere relazioni pacifiche tra le diverse civiltà?
WW: Sì e il gioco prevede anche trattati formali, come alleanze commerciali e scambi culturali, un po' come avviene in *Civilization*.

Le piccole civiltà virtuali avranno una loro vita spirituale? Vedremo svilupparsi forme di religione o, comunque, noteremo un impatto della stessa sulla giocabilità?
WW: La religione sarà uno dei componenti del gioco e apparirà non appena gli esseri virtuali avranno raggiunto un livello sociale e intellettivo sufficiente.

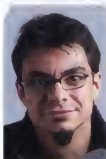
Un gioco come *Spore* avrà senz'altro bisogno di una corposa documentazione...
WW: Non abbiamo ancora finalizzato il manuale, ma ne abbiamo già scritte diverse versioni e posso assicurare che sono tutte molto voluminose. Inoltre, faremo il possibile per facilitare all'utente l'ingresso nel gioco attraverso tutorial, aiuti su schermo e così via.

Gli organismi creati dai giocatori potranno diffondersi su altri hard disk grazie a Internet, ed entrare a fare parte dei loro ecosistemi virtuali. Quali altre opportunità offre il multiplayer in *Spore*?
WW: Sostanzialmente due o più giocatori potranno giocare una partita in competizione o cooperazione.

Considerando che, alla fine, l'ambientazione generale del gioco è una galassia, questo non offrirebbe la possibilità di creare server con galassie "permanenti" dove i partecipanti possono collegarsi come a un MMORPG?
WW: Ci abbiamo pensato, ma il problema principale è che, a differenza di un MMORPG come *World of Warcraft*, in cui i personaggi possono "svanire" mentre il giocatore non è collegato, i pianeti abitati di *Spore* dovrebbero, teoricamente, fare costantemente parte della galassia. Cosa succede mentre un partecipante non è in linea? Il suo pianeta viene gestito da una I.A.? O, per usare una metafora, si accetta che su quel mondo "le luci siano spente"? Nessuna di queste soluzioni ci ha davvero soddisfatto e, per il momento, non pensiamo di stabilire server permanenti.

"C'è sempre una sfida immediata, ed è di passare al prossimo livello evolutivo"

Un'ultima domanda: uno dei punti di forza del gioco sembrerebbe essere il fatto che il "codice genetico" che descrive nei dettagli ogni creatura può essere compresso in pochi KB di informazioni. Questo permetterà una facile "portabilità" degli organismi di *Spore* su altre piattaforme? In sostanza, saremo in grado di portare il nostro "Dragopuffo" con noi sul nostro cellulare?
WW: Sarà senz'altro possibile e, in effetti, *Spore* è stato pensato anche per facilitare in molti modi il passaggio dei dati fondamentali del gioco (non solo il DNA delle creature, quindi) tra piattaforme diverse. Ci saranno sicuramente degli sviluppi in tal senso, anche se per ora non posso dire di più. 



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è:
alberto.falchi@futureitaly.it

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Molti lettori richiedono più test per le GPU di fascia medie e l'instancabile Pape ha pensato bene di accontentarli, confrontando direttamente le proposte di ATI e NVIDIA attorno ai 200-250 euro. Più economici ancora il sistema 5.1 e le schede audio USB proposti da Hercules, adatti a tutte le tasche e dotati di alcune interessanti caratteristiche

ALTA DEFINIZIONE? NON PER TUTTI

LA parola sulla bocca di tutti è, ormai, HDTV. Dopo decenni di bassa risoluzione, è arrivato il momento di passare oltre e di godere dei film al meglio.

La guerra per il formato che dominerà la scena è attualmente in corso, con supporter sia per il Blu-ray, sia per l'HD-DVD. Qualitativamente non ci sono differenze degne di nota, considerando che in entrambi i casi verrà utilizzata la compressione H.264 e, di conseguenza, il conflitto si concentrerà sullo spazio disponibile sui supporti e sul tipo di protezione. Il Blu-ray, spinto da Sony che integrerà un lettore di questo tipo sulla sua PlayStation 3, conterà su ben 54 GB di spazio disponibile (che, teoricamente, possono arrivare a 200 GB aggiungendo strati). HD-DVD dovrà accontentarsi di 30 GB (con un massimo teorico di 60 GB). In questa sede, non ci interessa analizzare le differenze fra i due formati e rimandiamo l'analisi a quando saranno disponibili. Più importante, invece, è parlare del problema comune a entrambe le tecnologie, cioè la protezione HDCP. Questa prevede che, per godere dei filmati in alta risoluzione, sia necessario sfruttare la connessione HDMI fra il lettore (o la scheda video) e il monitor. Al momento, sono disponibili adattatori da DVI a HDMI, ma non fatevi illusioni: con buona parte delle schede video attuali, non potrete godere né di HD-DVD né di Blu-ray. Nonostante le enormi scritte HD READY che troneggiano sulle confezioni degli acceleratori video di ATI e di NVIDIA, solo pochissimi esemplari (solitamente di fascia media o bassa) supportano la protezione HDCP. Se riuscirete a gustare sul vostro bel plasma o LCD ad alta risoluzione giochi e file video HD di ogni tipo, quando installerete un lettore di supporti di nuova generazione, nella maggior parte dei casi, sarete limitati alla bassa risoluzione. Una situazione piuttosto fastidiosa, soprattutto in virtù del fatto che nessuno degli attori coinvolti in questa grande recita ha cercato di far luce sul problema, informando gli acquirenti e dando precise indicazioni su ciò che potranno o non potranno fare.



■ La PlayStation 3 integrerà un lettore Blu-ray, fattore che potrebbe contribuire al successo del formato.

"Quando installerete un lettore di supporti di nuova generazione, in molti casi, sarete limitati alla bassa risoluzione"

Il problema è ancora più serio considerando che anche Windows Vista, il prossimo sistema operativo di Microsoft, avrà l'HDCP come requisito per sfruttarne tutte le funzionalità. Non dimentichiamo, inoltre, che persino il monitor dovrà essere compatibile con questo standard di protezione. Se vi state chiedendo quale scheda video acquistare per aggiornare il computer, e siete interessati ai prossimi formati ad alta definizione, prestate attenzione a ciò che comprate. Informatevi in maniera molto scrupolosa sul supporto HDCP della scheda video, tenendo a mente che le scritte HD Ready o HDCP Ready sono fuorvianti e, in buona parte delle situazioni, non garantiscono il supporto che sembrano promettere.

Se volete un consiglio spassionato, per l'upgrade mirate alla velocità e alla qualità nell'esecuzione dei videogiochi. Quando, poi, i nuovi formati saranno realmente disponibili sul mercato, e uscirà Windows Vista, si potrà fare un chiaro quadro della situazione. Sia HD-DVD, sia Blu-ray offriranno una qualità video eccellente, ma dovrete anche spendere una bella cifra in aggiornamenti della catena hardware per beneficiarne.



HERCULES MUSE POCKET LT



Produttore: Hercules
Distributore: Hercules
Internet: www.hercules.com
Prezzo: € 50

Caratteristiche Tecniche
Frequenza di campionamento: 16 bit 48 KHz
API Supportate: DS3D; EAX 1.0; EAX 2.0; SensAura

CHE le schede audio integrate nei computer portatili siano solitamente di bassa qualità è noto. Sebbene i migliori notebook integrino GPU di ultima generazione, velocissimi e capaci di supportare ogni più recente specifica DirectX, raramente dispongono di un chip audio decente.

In molti casi, l'unica uscita disponibile è stereofonica, di conseguenza i giochi, pur girando a frame rate stratosferici, non sono accompagnati da un commento sonoro avvolgente. Fortunatamente, sono disponibili alcune schede audio esterne, come la Hercules Muse Pocket LT oggetto di questa prova, capaci di supportare l'audio multicanale e dotate di DAC migliori, che producono meno distorsione rispetto a quelli integrati nei portatili.

La Muse si connette tramite la porta USB e si presenta come un oggetto estremamente compatto e dotato di stile. Include un ingresso per il microfono, un Line-In e le tipiche tre uscite multicanale, tutte in standard minijack. Mancano completamente ingressi o uscite digitali. Sono supportate le librerie DirectSound 3D e le EAX sino alla versione 2.0.

Alla prova dei fatti, si rivela una periferica comoda e ben realizzata, che pur non raggiungendo la qualità dell'eccellente Soud Blaster Audigy 2 ZS PCMCIA, né la sua versatilità di impiego, è molto più economica e più trasportabile – considerando che tutti i PC dispongono di una presa USB. Non sono forniti programmi a corredo, ma nella confezione trovano posto delle piccole cuffie con microfono, comode per l'utilizzo con programmi come Skype e, ovviamente, per dileggiare gli avversari in tempo reale durante le lunghe sfide a *CounterStrike*.



Una scheda audio facilmente trasportabile e utilizzabile su qualsiasi PC. Supporta il 5.1 all'interno di giochi e film, ma non riesce a competere con il modello PCMCIA della Audigy 2.



HERCULES XPS 101



Produttore: Hercules
Distributore: Hercules
Internet: www.hercules.com
Prezzo: € 110

Caratteristiche Tecniche
Numero canali: 5.1
Potenza subwoofer: 40 Watt
Potenza satelliti: 10 Watt ciascuno
Ingressi: Line-in multicanale
Decodifiche supportate: nessuna

FRA i tanti sistemi di casse passati per la redazione di GMC, l'XPS 101 di Hercules dimostra un certo fascino. L'aspetto degli altoparlanti non è particolarmente elaborato, ma la cura per alcuni piccoli particolari li rende facilmente posizionabili anche in salotto.

Il merito è principalmente delle dimensioni, piuttosto ridotte, sia delle casse, sia del subwoofer. Ciò fa sì che si possa collocare il sistema anche in spazi angusti. Il colore nero, inoltre, gli conferisce una certa eleganza, che non guasta mai. Unica nota stonata è il ricevitore a infrarossi, che contiene anche l'alloggiamento per il telecomando: si tratta di una base nera di plastica, sul cui profilo inferiore è incastonato un neon azzurro piuttosto "appariscente", in contrasto con il resto. Una strana scelta, considerando anche il telecomando: piccolo, pesante ma placevole a vedersi. Misteri del design.

In ogni caso, è la qualità della riproduzione a interessarci e sotto questo profilo non c'è di che lamentarsi, considerando anche il prezzo contenuto del kit. Nonostante una potenza totale di soli 90 Watt (40 W per il subwoofer e 10 per ciascun satellite), si riescono a raggiungere discrete pressioni sonore, e la dinamica è paragonabile a quella di sistemi leggermente più potenti. Il subwoofer, in particolare, riesce a farsi sentire nonostante i soli 40 Watt. A nostro parere è persino troppo presente e abbiamo cercato di tararlo tenendolo il più basso possibile e variando la frequenza di incrocio, così da non fargli coprire eccessivamente i satelliti. Questi ultimi risultano abbastanza naturali sulle frequenze medie, ma squillanti e metallici su quelle più elevate.

Abbiamo sentito di meglio, sicuro, ma considerato il prezzo e la cura per l'estetica, le prestazioni sono in linea con le attese.



Bassi profondi, ma poco controllati, uniti a delle tonalità alte un po' troppo metalliche non fanno brillare questo kit. In compenso, il prezzo e il design sono più che degni di attenzione.



Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

TRE NUOVI REALTEK



Il colosso dei codec integrati ha presentato tre nuovi prodotti che, probabilmente, troveranno larga diffusione sulle motherboard dei prossimi mesi. Chiamati ALC885, ALC888 e ALC888 Telecom, i tre nuovi codec aderiscono allo standard HD Audio e ai parametri WLP 3.0 di Microsoft, risultando di conseguenza già pronti per Windows Vista. Se i due modelli 888 sembrano essere rivolti al mercato dei PC da ufficio (includono delle funzionalità VoIP e sono collegabili ai normali telefoni), il modello 885 è decisamente orientato al mercato dell'intrattenimento, integrando 10 DAC per la riproduzione multicanale 7.1 e riuscendo a riprodurre suoni campionati a 192 KHz, con un rapporto segnale/rumore di 106 db. Il Realtek 885 interesserà particolarmente chi intende utilizzare il PC per riprodurre i film in HD-DVD e Blu-ray, dato che include delle funzionalità DRM aderenti ai prossimi sistemi di protezione dei contenuti digitali.

VICINI AL TERABYTE

La prima famiglia di hard disk da 3,5 pollici per sistemi desktop a utilizzare il Perpendicular Recording è la Barracuda 7200.10 di Seagate. Memorizzando i bit verticalmente sulla superficie di 4 piatti, il modello più capiente della nuova famiglia raggiunge i 750 GB, mentre il modello immediatamente inferiore, integrando solo 3 piatti e 6 testine, arriva a mezzo TeraByte. Disponibili in versione SATA 3 Gb/s o PATA 133, i 7200.10 al di sopra dei 320 GB sono muniti di 16 MB di cache, di algoritmo NCQ e della tecnologia SoftSonic, ideata per ridurre il rumore di funzionamento. I modelli da 200 e 250 GB sfruttano, invece, solo 8 MB di cache. Il tempo di accesso dichiarato per tutti gli ultimi Barracuda è pari 7 ms.

ATI RADEON X1800 GTO

Produttore: ATI
Distributore: ATI
Internet: www.ati.com
Prezzo: € 199

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 12
Vertex Pipeline: 8
Frequenza core: 500 MHz
Frequenza RAM: 1 GHz
Bus: 256 bit (Ringbus)

I produttori di schede video hanno ancora molto da imparare. Non certo su come realizzare i loro chip, quanto su come battezzarli. Se già è complesso, per un giocatore poco attento alle novità, capire da un nome quale sia la CPU più veloce, figuriamoci una VGA.

Oltre al numero che identifica la serie, bisogna tenere conto di incomprensibili sigle (quali GS, GT, GTO, XL e XT), che anche ai più navigati amanti dell'hardware dicono poco, figuriamoci a chi va in negozio e vuole acquistare qualcosa per giocare discretamente a *Oblivion*.

Tentando di fare un riassunto a uso e consumo di tutti i lettori, possiamo dire che, nel caso di ATI, le XT rappresentano lo stato dell'arte, le XL stanno un gradino sotto queste, mentre la sigla GTO caratterizza schede di fascia media particolarmente adatte agli "smanettoni" (in quanto facilmente overcloccabili). La Radeon X1800 GTO, lanciata a un prezzo di circa 250 euro, verrà riposizionata e, quando leggerete queste righe, dovreste trovarla a circa 199 euro, in diretta competizione con la GeForce 7600 GT di NVIDIA.

"Abbiamo tentato invano di sbloccare le pipeline"

Nonostante siano già uscite le X1900, la precedente serie non è certo definibile obsoleta, considerando che le X1800 supportano lo Shader Model 3, nonché l'AntiAliasing e l'HDR contemporaneamente. Le differenze sono limitate al numero di unità di shading e alle frequenze. Pur "piccola", la X1800 GTO si difende bene, con un core che viaggia a 500 MHz, le RAM a 1 GHz e ben 12 unità di Pixel Shading. Come noterete osservando, nella pagina successiva, le specifiche della GeForce 7600 GT, non ci sono differenze degne di nota, anzi, le frequenze di quest'ultima sono più elevate.

Ciò che perde in MHz, però, ATI lo guadagna con un bus ben più veloce ed efficiente a 256 bit (più correttamente 128 con tecnologia Ringbus), che spinge le prestazioni quando si attivano i filtri o si alza parecchio la risoluzione. Memori del potenziale nascosto delle X800 GTO, su cui si potevano sbloccare le pipeline e che garantivano ottimi margini di overclock, abbiamo tentato di spingere la X1800 GTO ai suoi limiti, riscontrando incrementi tutto sommato discreti, soprattutto sulle memorie, salite sino a 1.180 MHz.

Il core lo abbiamo spinto a soli 550 MHz. Abbiamo ovviamente tentato di sbloccare le quattro pipeline "nascoste" con un flash del BIOS, tentando di trasformare a tutti gli effetti la Radeon X1800 GTO in una più costosa X1800 XL. Nel nostro esemplare, purtroppo, l'operazione non è andata a buon fine. Girando per la Rete, abbiamo riscontrato che, purtroppo, solo alcuni esemplari possono essere efficacemente "aggiornati". In ogni caso, anche senza considerare il potenziale di overclock, a meno di 200 euro questa GPU merita l'acquisto, dimostrandosi la più veloce nella sua fascia di prezzo, nonché l'unica scheda che, a questa cifra, permette di attivare AA e HDR allo stesso tempo.



Esternamente (ma anche come architettura), la X1800 GTO è praticamente identica alla X1800 XL.

GIOCHI COMPUTER

Per circa 200 euro, la X1800 GTO è un vero affare: attivando i filtri, è la scheda di fascia media più veloce. Inoltre, supporta l'AntiAliasing e l'HDR contemporaneamente.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

DISCHI FISSI DA PLEXTOR



Pensati per il backup di dati particolarmente importanti, i nuovi PX-SP di Plextor sono degli hard disk esterni da 2,5 pollici protetti da uno scheletro in alluminio e un guscio esterno in silicone, capace di assorbire urti e cadute. I due modelli disponibili hanno una capienza di 80 e 120 GB e un connettore USB 2.0. Entrambi i modelli non necessitano di un alimentatore separato, traendo l'energia necessaria al funzionamento direttamente dalla porta USB. Il prezzo della versione da 120 GB, sebbene non ancora ufficialmente annunciato, dovrebbe avvicinarsi ai 240 euro.

WINDOWS SU MAC

Da alcune settimane, i proprietari degli ultimi iMac e Mini Mac basati su processori Core Duo Intel possono utilizzare la versione beta di Boot camp, una utility sviluppata dalla stessa Apple, per avviare Windows XP alternativamente al sistema operativo Mac OS X. Nei primi benchmark videoludici, gli iMac integranti i Radeon X1600 e i codec Realtek HD hanno restituito risultati confortanti, riuscendo a eseguire fluidamente *F.E.A.R.* e *Battlefield 2* con un livello di dettaglio medio-alto. Purtroppo, alcuni utenti hanno riscontrato delle incompatibilità con molte periferiche USB, ritrovandosi davanti ai temibili schermi blu riguardanti gli errori critici di sistema. Microsoft ha dichiarato che il pieno supporto dell'hardware Apple verrà raggiunto tramite Windows Vista, che riconoscerà il software EFI utilizzato dai più recenti Mac in luogo del normale BIOS.



MSI NX7600 GT

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi.co.tw
- **Prezzo:** € 242

Caratteristiche Tecniche

Pixel Pipeline: 12
Vertex Pipeline: 5
Frequenza core: 560 MHz
Frequenza RAM: 1.4 GHz
Bus: 128 bit



L'assenza di connettore per l'alimentazione farà felici i possessori di case minuscoli.

MSI è un'azienda che ha sposato da tempo NVIDIA, producendo solamente schede video basate sulle GPU dell'azienda californiana.

Va da sé, che la fascia media di mercato sia rappresentata da un acceleratore grafico basato sulla GPU 7600 GT, che condivide la medesima architettura delle più potenti 7900, compreso il processo produttivo a 90 nanometri.

Si tratta di un processore grafico con 12 pixel pipeline e 5 vertex pipeline, il cui core viaggia alla frequenza di 560 MHz, mentre i 256 MB di memoria arrivano a ben 1,4 GHz. Tanto ben di dio è, purtroppo, "tarpato" da un bus ampio soli 128 bit, che impedisce di esprimere il pieno potenziale del chip. Esternamente, la MSI NX7600 GT è di dimensioni contenute e non necessita di un connettore di alimentazione ausiliario come le 7800 o le 7900: potrebbe benissimo integrarsi in un minuscolo case da HTPC o Media Center, ma considerato il rumore generato dalla ventola (sensibilmente superiore alla media) non la consigliamo per questo tipo di utilizzo.

Come al solito, MSI ha cercato di offrire un corredo che differenziasse il suo prodotto dai tanti concorrenti. All'interno della confezione si trovano anche dei CD contenenti il semplice e intuitivo programma di overclock D.O.T (Dynamic Overclocking Technology), che si occupa di variare le frequenze di lavoro in relazione alla temperatura, e un gioco.

> "Il potenziale di overclock di questa scheda è veramente notevole"

Quest'ultimo è *Prince of Persia I Due Troni*, sicuramente valido. Il potenziale di overclock è notevole, e il core sale tranquillamente di un 100 MHz circa, così come le memorie, che sfiorano gli 1,5 GHz. Gli appassionati non avranno problemi, insomma, a far lievitare le prestazioni, e siamo sicuri che i giocatori più temerari potranno divertirsi tentando overclock più estremi aumentando i voltaggi e utilizzando un sistema di raffreddamento più efficiente rispetto a quello fornito da MSI.

La 7600 GT, nonostante la ventola un po' troppo rumorosa, si è rivelata un ottimo prodotto e lotta a testa alta per il primato della fascia media con la X1800 GTO, superandola in numerosi test a 1280x1024 (e decollando, com'è ovvio per le GeForce, con *Doom 3* e *Quake 4*). Attivando i filtri, di contro, viene superata di qualche misura dalla sua concorrente. L'unico neo è il ribasso di prezzo attuato recentemente da ATI, che rende la MSI meno conveniente. Anche considerando il gioco fornito a corredo, infatti, il prezzo non risulta competitivo. Gli "smanettoni", però, non disdegneranno di spendere una cinquatina di euro in più, pur di avere un maggiore potenziale di overclock. GIOCHI COMPUTER

Se giocate principalmente a *Doom 3* o *Quake 4*, è la scheda che fa per voi. Lo stesso dicasi se non vi interessa attivare i filtri. Se fosse leggermente meno cara, potrebbe valere la pena di preferirla alla concorrente di ATI.

7

NVIDIA PENSA ALLE DDR2

NVIDIA non si farà trovare impreparata dall'arrivo del socket AM2 di AMD, che estenderà alle memorie DDR2 la compatibilità degli Athlon 64. L'azienda californiana ha già pronti quattro nuovi chipset nForce, pensati per accontentare le varie fasce di mercato. I modelli nForce 550 e 570, fornendo 20 canali PCI-E, verranno utilizzati per dare vita a motherboard con un solo connettore PCI-E 16x o con controller video integrato. L'nForce 570 SLI, invece, verrà adottato nelle configurazioni dual VGA. Il costoso nForce 590 SLI dovrebbe rivolgersi agli appassionati di hardware che cercano il top delle prestazioni, dato che includerà una tecnologia (non ancora ufficialmente annunciata) chiama Tritium. In sostanza, la piattaforma 590, se abbinata a schede video aderenti allo standard Tritium, eleverà automaticamente del 30% la velocità del bus HyperTransport, nel tentativo di offrire una maggiore quantità di dati alle due VGA in SLI. L'efficacia della soluzione Tritium e il suo effettivo funzionamento potranno essere verificati solo nelle prossime settimane, quando il nuovo socket AM2 verrà definitivamente introdotto sul mercato.

CROSSFIRE SU 975X

La nuova Abit AW8D è una della prime motherboard a utilizzare il chipset 975X di Intel e a supportare appieno la tecnologia Crossfire di ATI. Basata sul socket 775 e munita di due slot PCI-E 16x, la AW8D è compatibile con le DDR2 800, include un codec HD Audio opzionalmente installabile tramite modulo AudioMAX e raffredda il componente MCH del chipset sfruttando il sistema di raffreddamento OTES privo di



Analisi delle prestazioni

LA sfida fra le schede di fascia media è la più interessante per i nostri lettori. Le GPU di punta sono dei missili dedicati a pochi fortunati che non hanno problemi di portafogli, mentre queste sono molto più abbordabili.

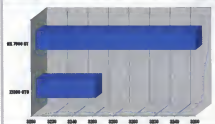
Abbiamo deciso di eseguire i test a 1280x1024, che a nostro avviso rappresenta la risoluzione più adeguata per le schede video in questione, anche in virtù del fatto che i monitor più diffusi sono attualmente gli LCD da 17/19 pollici, studiati per funzionare al meglio a questa risoluzione. Come dimostrano i grafici, senza attivare i filtri è l'acceleratore di NVIDIA a offrire le prestazioni migliori in praticamente ogni benchmark. Nonostante il bus a solo 128 bit, le frequenze superiori aiutano la 7600 GT a eseguire più velocemente i pesanti calcoli dei giochi che impieghiamo come benchmark. Nonostante i pochi frame di differenza, il distacco percentuale è abbastanza evidente, mentre nel caso di *Doom 3* (e, in generale, dei giochi che utilizzano questo motore, come *Quake 4*) ATI risulta nettamente inferiore. Considerati i frame rate molto elevati (escluso il pesantissimo *F.E.A.R.*), praticamente tutti i giocatori saranno tentati di attivare l'AntiAliasing per ridurre le scalettature, che alla risoluzione presa in esame sono piuttosto evidenti. In questo caso, la situazione si ribalta, ed è la X1800 GTO a guadagnarsi il primo posto, principalmente in virtù dell'architettura Ringbus del chip (approssimando molto, possiamo considerarlo equivalente a un bus a 256 bit). Anche nel caso di *Doom 3*, che avvantaggia le architetture NVIDIA, la ATI si rivela molto competitiva, risultando più lenta di un soffio rispetto alla sua avversaria. Pur considerando il maggior potenziale di overclock della 7600 GT, quest'ultima arranca a reggere il passo quando si gioca al meglio della qualità grafica, con AntiAliasing 4x e filtro anisotropico a 8x. Una situazione che, in ogni caso, rispecchia quella vista con le GPU al top di gamma.

Quale dei due acceleratori preferire dipende, insomma, dalle vostre esigenze: chi non vuole perdere un frame, magari rinunciando a qualcosa in termini di spettacolarità, punterà su NVIDIA, soprattutto se ama i giochi sviluppati da Carmack. Chi, di contro, preferisce vedere i contorni degli oggetti perfettamente smussati e senza scalettature, prediligerà la soluzione proposta da ATI.

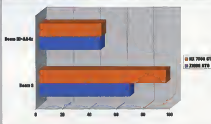
Se avete intenzione di utilizzare la GPU all'interno di un Home Theater PC, vi consigliamo la X1800 GTO in virtù dei suoi ottimi algoritmi di scaling e deinterlacciamento, sebbene le differenze qualitative con la 7600 GT siano apprezzabili solo da un occhio allenato, essendo piuttosto risicate.



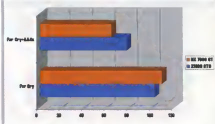
3D MARK 2006



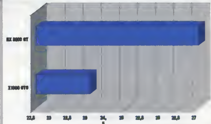
DOOM 3



FAR CRY



F.E.A.R.



SISTEMA DI PROVA

Abbiamo testato le schede 3D analizzate questo mese con un sistema basato su una scheda madre Asus A8R-MVP, su cui erano installati una CPU AMD FX-60 e 1 GB di RAM Corsair XMS 4400 in configurazione Dual Channel.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

ventole. Purtroppo, la motherboard, pur supportando il bus a 1066 MHz, non può vantare una compatibilità certa con i futuri processori Conroe, ma è in grado di funzionare perfettamente con gli ultimi Pentium4 Cedar Mill della serie 6x1, costruiti con processo produttivo a 65 nanometri.

UNA SUPER AGP

Gainward ha annunciato quella che ha le carte per rivelarsi la più potente scheda per bus AGP. La Bliss 7800 GS+ Silent 512 MB, più che una normale 7800 GS, ricorda quanto a specifiche le ben più costose 7900 GT per bus PCI-E. La GPU utilizzata da Gainward sfrutta, infatti, 24 pipeline di rendering, operanti a 450 MHz. I 512 MB di memoria video, collegati alla GPU da un bus ampio 256 bit, hanno invece una velocità di 1.250 MHz. La GS+ monterà un dissipatore a doppio slot simile a quello osservato sulle HIS Excalibur e una doppia uscita DVI. Prodotta in un'edizione limitata a 1.500 pezzi, la scheda ideale per gli amanti dell'AGP verrà venduta al prezzo di 430 euro.

Gainward non dimentica, comunque, gli appassionati delle prestazioni muniti di motherboard PCI-E: l'azienda taiwanese sta sviluppando la prima scheda video GeForce 7900 GX2 (basata su 4 GPU configurate in modalità quad SLI) per il mercato al dettaglio. Il funzionamento di tale prodotto, il cui prezzo si assesterà al di sopra dei 1.000 euro, sarà assicurato esclusivamente dalla presenza di un alimentatore da 650 Watt e di una motherboard con chipset nForce SLI 16x.





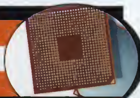
Il nuovo prezzo ribassato della X1800 GTO permette ad ATI di battere NVIDIA anche nella fascia media. Le altre modifiche riguardano la sezione dischi, che si adegua al diffondersi dell'interfaccia SATA 3 Gb, e il comparto DVD, in cui Plextor non mostra segni di cedimento.

Il Sistema GIUSTO

CD NEL DIMENTICATOIO

Durante l'ultimo CEBIT di Hannover, negli stand di Sony e Pioneer era possibile osservare i primi masterizzatori Blu-ray per PC. Legate alla classica interfaccia ATAPI, le due unità ottiche in mostra proponevano caratteristiche tecniche pressoché identiche, riuscendo a raggiungere la velocità di 2x in fase di scrittura (equivalente a 9 MB al secondo) e risultando compatibili con i supporti BD-R e con i riscrivibili BD-RE a singolo strato, capaci di contenere 25 GB di dati. In un secondo tempo, e con un aggiornamento del firmware, i due lettori potranno essere utilizzati anche per salvare 50 GB di dati sui dischi a doppio strato, che TDK ha presentato durante la stessa fiera. Capaci di leggere e scrivere dati anche sul DVD+R e RW attuali, i due prodotti sacrificavano la compatibilità con i normali CD sull'altare dell'innovazione. Gli assemblatori di Home Theater PC sono avvisati: i sistemi del prossimo autunno, utilizzati anche per la riproduzione musicale, dovranno probabilmente essere muniti di due unità ottiche affiancate.

▼ PROCESSORE



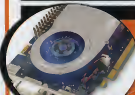
SISTEMA IDEALE: Athlon FX-60 € 1.200
Socket 939 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3700+ € 265
Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 1024 KB L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 175
Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Due unità di elaborazione operanti a 2,6 GHz permettono al processore FX-60 di brillare nei giochi che supportano le architetture dual core. Le configurazioni più economiche si affidano ai MHz dei tradizionali Athlon 64, ma riescono comunque a eseguire gli ultimi titoli senza incertezze.

▼ SCHEDA VIDEO



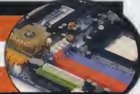
SISTEMA IDEALE: Radeon X1900 XTX + Radeon X1900 Crossfire € 1.300
PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,4 GHz – 256 bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

SISTEMA MEDIO: Radeon X1800 GTO € 209
PCI-Express – 256 MB – GDDR3 1GHz – 256 bit – 560 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0

SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 170
PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

I due Radeon X1900 in modalità Crossfire consentono al Sistema ideale di accedere alle più avanzate modalità di rendering e di sfruttare le risoluzioni dei monitor LCD di grandi dimensioni. L'unica configurazione ancora legata agli Shader di seconda generazione è quella più economica, che riesce comunque a eseguire senza incertezze tutti i titoli più recenti.

▼ SCHEDA MADRE



SISTEMA IDEALE: DFI Lanparty UT RDX200 € 180
Radeon Xpress 200 Crossfire – Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 2 Gigabit

SISTEMA MEDIO: Abit KN8 SLI € 140
nForce 4 SLI – Socket 939 – 4 DDR 400 – 2 PCI-E 16x – 3 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

SISTEMA BASE: Asus A8N-E € 100
nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il chipset Radeon Xpress 200 in versione Crossfire anima il Sistema ideale, ed è dotato anche di un comparto audio HD installabile opzionalmente. Le configurazioni più economiche sfruttano, invece, il rodato nForce 4. Il Sistema medio è pronto ad accogliere una seconda GeForce in SLI, essendo munito di due slot PCI-E 16x.

▼ MEMORIA RAM



SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 520
4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico

SISTEMA MEDIO: 1 GB OCZ EL PC4000 Gold VX € 200
2 DIMM da 512 MB – Latenze 2-2-2-8 a 500 MHz – 3,3 V – Dissipatore metallico

SISTEMA BASE: 1 GB Corsair Value € 120
2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 400 MHz – 2.6 V

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, che si accoppiano al meglio con i moltiplicatori degli ultimi Athlon, spingendoli verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si basa su un kit dual channel più economico, ma dalla provata affidabilità.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 75
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS



I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: NEC 20WGX2 € 610
20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster 930BF € 370
19 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 4 ms

■ SISTEMA BASE: Acer AL1751BS € 275
17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione 1280x1024 – DVI e VGA – 6 ms

Il NEC scelto per il Sistema ideale unisce un eccellente tempo di risposta dei cristalli a un'ottima fedeltà dei colori e a un ampio angolo di visuale. I modelli abbinati alle configurazioni più economiche hanno dimensioni inferiori e sono privi del formato panoramico, ma riproducono altrettanto velocemente le immagini dei più frenetici sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2



Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e e Mast. Plextor PX-760A € 110
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA MEDIO: Plextor PX-755SA € 95
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16 x – DVD+R DL 10x

■ SISTEMA BASE: NEC ND4550 € 49
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 6x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema ideale è l'unico DVDRW in commercio capace di raggiungere la velocità di scrittura 18x. L'unità del Sistema medio è munita di interfaccia SATA, mentre il NEC della configurazione più economica può scrivere sul DVD-RAM.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380
150 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 140
300 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 250 GB € 105
250 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms



Il Sistema ideale sfrutta le 10.000 rotazioni al minuto del più recente Raptor, per garantire uno straordinario tempo di accesso ai dati. Le configurazioni più economiche offrono molti GB di spazio all'installazione dei giochi e adottano l'interfaccia SATA di seconda generazione, comprensiva di NCQ. Tutti i modelli sono muniti di 16 MB di memoria buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.013,99 (limite 5.500)	€ 1.778,99 (limite 2.200)	€ 1.069 (limite 1.200)

IMMAGINI IN RETE

L'ultima versione di Skype spinge sempre più giocatori verso le videochat, utili per conoscere appieno i compagni di clan. Ecco tre webcam adatte a chi vuole dire definitivamente addio alla comunicazione con la sola voce.

Creative WebCam Live! Motion
€ 139

Inclinazione e angolazione motorizzate per una webcam munita di una lente grandangolare. Include un software che tenta di seguire automaticamente gli spostamenti dell'utente, rilevandone la posizione del volto.



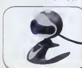
Logitech QuickCam Fusion
€ 99

1,3 MegaPixel di risoluzione per una webcam che corregge automaticamente l'esposizione luminosa delle immagini, e cancella l'effetto eco prodotto dall'utilizzo degli speaker. Il software Video Effects sostituisce il volto dell'utente con quello di alcuni buffi personaggi animati.



Trust WB-3200G
€ 15

Risoluzione VGA e microfono USB integrato per una webcam adatta a chi non ha particolari esigenze in merito alla qualità delle immagini. Il tasto snapshot consente di scattare delle istantanee a 640x480.





L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano.**

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

PASSI EVOLUTIVI

L'uscita di *Oblivion* ha generato una pioggia di missive senza precedenti. Decine e decine di lettori hanno visto le proprie configurazioni crollare sotto il peso degli shader che animano il bellissimo mondo di Tamriel. Due sono le possibilità: o l'arrivo del primo gioco "next-gen" darà la definitiva spinta alle configurazioni SLI, o gli appassionati di GdR dovranno trovarsi un lavoro estivo da bagnini, per guadagnare il denaro necessario a effettuare un corposo upgrade. E pensare che qualcuno sostiene che i videogiochi non facciano bene al fisico...

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

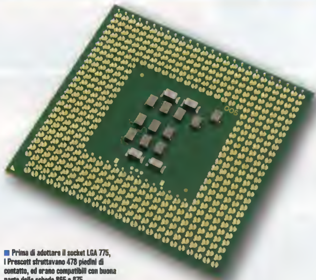
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

3 GHZ A PIÙ VOLTI

Caro Quedex,
desideravo sostituire il mio Pentium4 con un modello ad almeno 3 GHz, senza però cambiare l'attuale scheda madre. Esistono dei processori Intel di tale frequenza compatibili con il vecchio Socket 478?

Giuseppe P

Cercando nei listini dei più famosi negozi online, puoi facilmente trovare gli ultimi Pentium4 a 3, 3,2 o 3,4 GHz prodotti da Intel per il socket 478. Solo le più recenti motherboard compatibili con gli standard di alimentazione FMB 1.5 o 2.0 sono però in grado di far funzionare correttamente i modelli Prescott, che nella versione a 3 GHz necessitano di almeno 90A di potenza. Se il manuale della tua scheda madre indica la presenza di una circuiteria di alimentazione ancora legata allo standard FMB 1.0, dovrai cercare, nel mercato dell'usato o tra le tante aste di eBay, un Pentium4 con architettura Northwood, meno esigente dal punto di vista energetico. I Northwood, pur essendo privi della terza generazione di istruzioni SSE, offrono ottime prestazioni in tutti i giochi attuali, essendo basati su un'architettura a 20 stadi più efficiente di quella adottata dalle recenti CPU per socket LGA 775. Puoi identificare con sicurezza l'architettura interna dei Pentium che ti interessano leggendo la sigla sempre stampigliata sulla placca metallica che ricopre il core: i Northwood a 3, 3,2 e 3,4 GHz sono contrassegnati dalle sigle SL6WK, SL6WG e SL793. I Prescott di pari frequenza sono invece marchiati SL79L, SL788 e SL789. Visita, comunque, anche il sito del produttore del tuo modello di motherboard, vi troverai quasi certamente una tabella di compatibilità elencante tutte le CPU installabili sul tuo specifico esemplare.



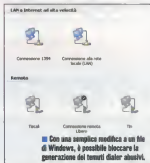
Prima di adottare il socket LGA 775, i Prescott sfruttavano 478 piedini di contatto, ed erano compatibili con buona parte delle schede 865 e 875.

STOP AI DIALER

Mi daresti qualche consiglio per combattere i dialer che puntano su costosi numeri a pagamento? Controllo regolarmente il numero telefonico abbinato al mio provider e il contenuto delle cartelle downloaded installations e downloaded program files. C'è qualche precauzione aggiuntiva?

Tony

Solitamente, i dialer sono prodotti da dei controlli ActiveX acquisiti visitando i siti di aziende poco raccomandabili. La prima protezione consiste, quindi, nell'attivare il livello di protezione medio di Internet Explorer che, una volta installato il Service Pack 2, chiede all'utente l'esplicito permesso di installare i controlli ActiveX non certificati. Una protezione aggiuntiva è fornita dai programmi gratuiti anti Spyware quali Ad-Aware (**www.lavasoft.de**) o Spybot (**www.safer-networking.org**). Se sono esclusivamente i dialer a preoccuparti, prova il leggero Dialer Control, scaricabile dal sito **www.dialer-control.de**. In alternativa, puoi rendere impossibile aggiungere delle connessioni remote all'interno del Pannello di controllo, utilizzando un semplice trucco: raggiungi Risorse del computer e dal menu **Strumenti/Opzioni Cartella/ Visualizzazione**, metti il segno di spunta alla voce **Visualizza cartelle e file nascosti**. Raggiungi, poi, il disco C e il file



Con una semplice modifica a un file di Windows, è possibile bloccare la generazione dei temuti dialer abusivi.

Il lato nascosto dell'overclock



Ottenere prestazioni spettacolari da una sistema pagato relativamente pochi euro è un sogno covato da tutti gli utenti PC, che tra una partita e l'altra sono sempre alla ricerca di un magico componente software in grado di spremere qualche pipeline aggiuntiva dalle GeForce GS e qualche MHz in più dai Sempron meno veloci. Utilizzare delle utility capaci di aggirare i BIOS prodotti da ATI e NVIDIA con l'intento di attivare alcuni pixel shader sulle VGA più economiche non può produrre gravi danni all'hardware, così come non può essere nocivo installare dei driver modificati per le Audigy sulle vecchie SB Live. Nella peggiore delle ipotesi, ci si ritroverà a osservare qualche difetto visivo e acustico, generato da un DSP non sufficientemente potente o da uno shader malfunzionante. A essere meno salutare è la pratica dell'overvolting, che spinge CPU, DIMM e memorie GDDR a impiegare dei voltaggi superiori a quelli predisposti dalla casa produttrice dell'hardware. L'innalzamento del valore VCore o dell'equivalente VDIMM non produce un guasto immediato, ma riduce sensibilmente la vita dei componenti, che spesso si danneggiano irrimediabilmente appena concluso il periodo di garanzia. Giochiamo con il softmodding, se vogliamo ampliare le nostre conoscenze dell'hardware, ma lasciamo l'overvolting agli utenti più esperti, che probabilmente accettano consapevolmente i rischi legati a un'operazione spesso quasi ininfluente sulle prestazioni complessive del sistema.

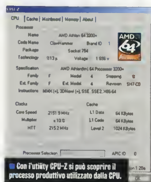
rasphone.pbk, che troverai all'interno delle cartelle **Documents and settings/all users/dati applicazioni/microsoft/network/connections/pbk**. Entrando nelle proprietà del file e selezionando l'opzione **Sola lettura**, renderai impossibile generare nuove connessioni, o anche solo modificare qualsiasi parametro di quelle esistenti. Il file rasphone racchiude tutte le impostazioni relative ai numeri composti dal modem, quindi dovrai renderlo di nuovo "scrivibile", se vorrai modificare la tua connessione predefinita.

MHZ AGGIUNTIVI

Vorrei cimentarmi nell'overclock del mio Athlon 64 3200+, nel tentativo di sfruttare maggiormente la mia nuova GeForce 7800 GS AGP. Ho una motherboard Asus A8V con socket 939 e una coppia di moduli Corsair PC3200. Quali impostazioni devo cambiare nel BIOS?

Starbuck

La frequenza di funzionamento dei processori Athlon 64 è determinata dalla velocità di bus HyperTransport e dal moltiplicatore interno al processore. Per aumentare la frequenza della CPU, quindi, è necessario innalzare la velocità del bus che collega la CPU al chipset, elevando eventualmente il voltaggio di alimentazione del processore nel caso insorgessero delle instabilità. Prima di agire sulle impostazioni del BIOS è comunque indispensabile identificare il tipo di processore in tuo possesso, in modo da intuirne le capacità di overclock: scarica dal sito **www.cpuid.com** l'utility CPU-Z e, nella sua schermata principale, verifica il processo produttivo indicato nella voce Technology, nonché il voltaggio utilizzato di default. Se il tuo Athlon è basato su un processo produttivo a 90 nm, raggiungi la voce **HTT Frequency** nel menu **HyperTransport Configuration** del BIOS e innalzala a piccoli passi di 10 MHz, effettuando ogni volta dei test di stabilità. Se le temibili schermate blu di Windows dovessero improvvisamente comparire, prova ad alzare di un decimo di volt il valore indicato nella voce **CPU Speed/Voltage Setting** del menu **Advanced**. Se ben raffreddati, gli ultimi 3200+ basati sul processore Venice, possono, una volta alimentati a 1,6V, raggiungere anche i 2500 MHz effettivi. L'innalzamento del bus HTT non influenza solo il processore, ma anche la RAM, la cui velocità procede parallelamente. Se i tuoi moduli non risultano affidabili al di sopra dei 400 MHz, raggiungi, nel menu **Memory Configuration**, la voce **Memclock mode** e scegli un rapporto di divisione compatibile con la frequenza da te scelta per l'HyperTransport. Nel caso le DIMM montino dei chip Samsung o Winbond di elevata qualità, lascia immutato il divisore e limitati a elevare di un ciclo i valori di latenza CAS e TRAS. Come puoi ben intuire, il perfetto equilibrio tra overclock e stabilità è raggiungibile solo tramite tentativi e vie diverse. Scegli tu se concentrare gli sforzi sulle RAM, utilizzando un moltiplicatore più basso rispetto a quello di default, o sulla CPU, impiegando il divisore della memoria. Tieni sempre a mente, comunque, che un "overvoltaggio" eccessivo può seriamente danneggiare le DIMM e il processore.



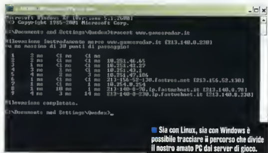
Con l'utility CPU-Z si può scoprire il processo produttivo utilizzato dalla CPU.

PING COMPOSITI

Il mio provider ha dato vita a una serie di server dedicati al multiplayer, accessibili pagando una cifra addizionale a quella del normale abbonamento. Curiosamente, quando gioco su questi server godo di ping molto più bassi rispetto a quando utilizzo i server gratuiti. C'è un modo per verificare che il provider non stia peggiorando volutamente la qualità delle mie partite gratuite?

NotBFG

La latenza di una connessione client-server è determinata dal tipo di connessione utilizzata e dal numero di nodi attraversati dai dati per giungere a destinazione. Nella migliore delle ipotesi, una connessione ADSL impostata in modalità interleaved può offrire un ping di circa 60 ms, mentre la modalità fast offre valori prossimi a 25 ms. Il fatto che i server a pagamento del tuo provider offrano tempi di latenza vicini a questi valori non significa che sia in atto un'opera di sabotaggio nei confronti delle macchine che ospitano le partite multiplayer gratuite. È normale, infatti, che l'instradamento verso la Grande Rete e il passaggio attraverso molti nodi innalzi il ping, allontanandolo dai valori ideali. Avviando la console di Windows e utilizzando il comando **tracert** seguito dall'indirizzo ip del server su cui vuoi giocare, otterrai un elenco dei nodi utilizzati dai tuoi dati per giungere a destinazione, e il numero di millisecondi di latenza aggiunti da ogni nodo. Effettuando alcune verifiche scoprirai, probabilmente, che il percorso che ti divide dai server



Sia con Linux, sia con Windows è possibile tracciare il percorso che divide il nostro amato PC dal server di gioco.

Solo per esperti TeamSpeak, la voce ufficiale dei clan

I giocatori intenti a fermare un attacco terroristico in *CounterStrike* sanno bene quanto incomprensibile possa essere il dialogo generato dalla chat vocale integrata nel motore Source. Allo stesso modo, i responsabili delle gilde di *World of Worcraft* sono consapevoli dell'impossibilità di coordinare un raid in terra nemica tramite le lentissime comunicazioni testuali. Per questo motivo, clan, gilde e giocatori occasionali desiderosi di sbeffeggiare gli avversari a frag avvenuto hanno reso TeamSpeak lo standard delle chat vocali nei giochi per PC. Scaricabile gratuitamente all'indirizzo **www.goteamspeak.com**, la versione client del programma sospinge la nostra voce verso gli speaker dei nemici e degli alleati, utilizzando dei server online in cui le squadre possono generare dei canali privati, accessibili esclusivamente tramite password, o dare vita a delle immense stanze di dialogo aperte a tutti i partecipanti. I clan che non vogliono appoggiarsi a hub altrui possono sfruttare la versione server di TeamSpeak, che riesce a superare brillantemente firewall e NAT e gestisce decine di comunicazioni contemporaneamente, impiegando solo una frazione della banda dati disponibile. TeamSpeak può essere lasciato attivo in background durante le partite e, grazie a delle combinazioni di tasti personalizzabili, consente di indirizzare la propria voce esclusivamente verso uno specifico compagno, o di zittire le comunicazioni durante le fasi più accese della battaglia. Dalla sua interfaccia è possibile anche avviare delle chat testuali (utili a scambiare gli indirizzi dei server) e perfino registrare tutte le sessioni di dialogo in un file audio Wav. Il programma è utilizzabile sia con i microfoni collegati alla scheda audio, sia con quelli integrati nelle webcam USB.



I canali di TeamSpeak possono essere protetti da password, se non vogliamo che degli intrusi si infiltrino nelle comunicazioni del nostro clan.



I server attivi sono sempre moltissimi e, spesso, hanno nomi che richiamano una particolare tipologia di gioco.



I driver softmod rendono utilizzabile il software della Audigy sulle SB Live...

... Ma non possono estendere la compatibilità della EAX 4 al vecchio DSP EMU.

a pagamento è decisamente più breve rispetto a quello che ti distanzia dalle partite gratuite.

DRIVER IBRIDI

Ho letto su alcuni forum che è possibile attivare le EAX 4 anche sulle vecchie SoundBlaster Live utilizzando dei driver modificati. Sai dove scaricarli?

Cristian83



I driver non ufficiali cui ti riferisci, scaricabili all'indirizzo **www.ordorica.org/31**, sono stati ideati da alcuni appassionati nel tentativo di estendere alle vecchie SoundBlaster Live parte delle funzionalità offerte esclusivamente dalle migliori Audigy. Nello specifico, tramite essi, è possibile utilizzare tutte le utility che accompagnano normalmente le Audigy 4 e attivare le EAX 3 e le funzionalità OpenAL all'interno dei giochi, producendo però delle anomalie sonore in molti titoli. Impiegati soprattutto da chi utilizza il PC per riprodurre i DVD, i driver in questione (che rendono udibili le tracce DTS) non possono in alcun modo estendere la compatibilità della EAX 4 alle Live, che sfruttano un DSP decisamente troppo datato. Nel caso tu voglia sperimentarli ricorda, prima di procedere all'installazione, di eliminare completamente dal sistema qualsiasi traccia dei driver ufficiali o ti ritroverai con molti pannelli di controllo della scheda non funzionanti.

OMERTÀ DIGITALE

Dopo aver lanciato *Il Padrino*, lo schermo diventa completamente nero, ma posso sentire la musica e i dialoghi del gioco. Ho aggiornato i driver della scheda video, però il problema continua a riproporsi.

Matteo



Il problema interessa la schede Radeon 9000 e 9200, che non riescono a inizializzare il gioco alla risoluzione 1024x768 di default. Avvia **regedit** utilizzando la casella **esegui** del menu **Start**, e raggiungi la sezione **HKEY_CURRENT_USER\Software\Electronic Arts\The Godfather the Game\Video Settings**. All'interno troverai due chiavi chiamate **Size X** e **Size Y** che, una volta aperte, ti permetteranno di inserire i valori **800** e **600**. Al riavvio successivo, il gioco dovrebbe funzionare correttamente. Approfitto della tua missiva per suggerire a tutti i lettori di aggiornare i driver ForceWare, così da evitare che, appena dopo il tutorial, l'assenza del cursore impedisca l'assegnazione di un nome al proprio alter ego.

Ai tanti che mi hanno scritto lamentando l'impossibilità di uscire dalle vetture al termine delle missioni do, invece, un consiglio diverso: comprate il gioco originale!

OBLIVION PORTATILE

Vorrei acquistare un notebook Centrino Duo per giocare a *Oblivion*. Puoi consigliarmi qualche modello?

Luigi



Il logo Centrino Duo assicura la presenza di un processore Core Duo e del chipset Intel 945, ma non quella di una GPU in grado di eseguire fluidamente tutti i giochi più recenti. Concentra la tua attenzione sui modelli muniti di GeForce Go 7900 e 7600, o Mobility Radeon x1800 e x1600, dando meno rilievo alla frequenza della CPU e concentrandoti sulla presenza di almeno 1 GB di RAM. Anche i migliori Core Duo T2600 da 2,16 GHz vedono, infatti, la loro potenza d'elaborazione vanificata dalla lentezza dell'ultimo controller Intel GMA 950 che, pur integrando dei pixel shader, offre prestazioni inferiori a quelle di una vecchia GeForce Fx 5200. Non scartare a priori i modelli basati sui processori Turion 64, che poco hanno da invidiare ai core Duo nell'esecuzione dei giochi.

Le alchimie di OBLIVION



Quedex svela i segreti del motore Gamebryo, e spiega come adattare le terre di Tamriel al vostro hardware.

IL nostro Cavaliere, appartenente alla razza degli Elfi Supremi, si avvicina furtivo alle rovine di un antico tempio, infestate da un gruppo di miserabili Goblin. Nascosto dai più alti steli d'erba, l'eroe si appresta a scoccare un colpo tanto preciso quanto letale... quando, improvvisamente, la musica ha un balbettio, il mouse non reagisce con la dovuta precisione e il nostro personaggio si vede aggredito alle spalle da alcuni nemici dai movimenti irreali, che rendono quasi impossibile organizzare una difesa a base di frecce e parate.

Una situazione in cui certamente saranno incorsi gli appassionati dell'ultimo titolo di Bethesda muniti di un PC non particolarmente potente. In queste pagine vi guideremo nei menu di configurazione di *Oblivion*, indicandovi dove agire nel complesso file .ini che ne regola le impostazioni grafiche, in modo da ottenere un framerate accettabile in ogni situazione di gioco.

PER INIZIARE

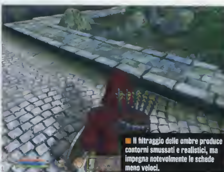
Essendo uno dei primi titoli a richiedere la presenza di una scheda VGA con supporto ai Pixel Shader 2.0, *Oblivion* trae uno straordinario giovamento dalla presenza di driver video aggiornati. Nel momento in cui scriviamo, i possessori di GeForce 6200 o superiori possono ottenere i migliori risultati utilizzando i ForceWare 84.43 disponibili, in versione beta, presso il sito **www.nzone.com**. I Catalyst 6.4 (presenti anche sul DVD di GMC di questo mese, o all'indirizzo **www.ati.com**) rappresentano la soluzione migliore per le schede Radeon X600 e X800, ma i fortunati proprietari dei Radeon X1600, X1800 e X1900 potranno attivare contemporaneamente l'illuminazione dinamica HDR e il filtro AntiAliasing installando una particolare versione beta dei Catalyst 6.3, disponibile all'indirizzo **support.ati.com/ics** e capace di assicurare anche il corretto funzionamento della modalità Alternate Frame Rendering nelle configurazioni CrossFire.

Dei decisi aumenti del framerate sono ottenibili configurando le opzioni video del gioco. Chi utilizza delle VGA con 128 MB dovrebbe impostare la voce **Qualità grafica** (relativa alla dimensione delle texture) su media, mentre i proprietari di GeForce 6200 Turbocache e Radeon X300 con HyperMemory è bene che puntino esclusivamente sulle texture di dimensioni minime.

Se, entrando in una città, il numero dei fotogrammi scende repentinamente, è bene portare al 25% le barre relative alle voci **Dettagli Pers.** e **Dettagli Oggetti**, mentre i rallentamenti osservabili all'aperto possono essere ridotti portando a un terzo la voce **Erba** e disabilitando l'opzione **Alberi Lontani**.
Il numero di ombre proiettate all'aperto e negli ambienti chiusi può essere lasciato al 50% se si ha l'accortezza di disabilitare il **Filtro**



Se ben impostati, i riflessi dell'effetto Bloom si avvicinano a quelli ottenibili attraverso l'HDR.



Il filtraggio delle ombre produce contorni smussati e realistici, ma impegna notevolmente le schede meno veloci.



Tramite il file .ini, è possibile rendere il volto dei personaggi meno "artificialmente lucido".

Ombre, che ammorbidisce i contorni delle parti non illuminate, ma mette a dura prova gli shader di tutte le schede che non hanno la velocità dei Radeon X1800-X1900 o delle GeForce 7800-7900. La funzione **Ombre del corpo**, che genera degli antiestetici chiaroscuri sul volto dei personaggi, andrebbe disabilitata indistintamente da tutti i giocatori (più per questioni estetiche, che di prestazioni), ma solo chi osserva dei cali nel framerate in presenza di radure e ampi manti erbosi dovrebbe agire sulle voci **Ombre volta della foresta** e **Ombre dell'erba**.

L'illuminazione **High Dynamic Rendering** (**HDR**) è attivabile in presenza di schede video con pieno supporto allo Shader Model 3 (quindi capaci di gestire texture in formato FP32), ma andrebbe comunque evitata dai possessori di GeForce serie 6 e da quelli di Radeon X1300 e X1600, che otterranno framerate molto più elevati attivando l'effetto **Bagliore**.

Allo stesso modo, il filtro **AntiAliasing** andrebbe preso in considerazione solo dai possessori di VGA estremamente veloci, collegate a schermi LCD che non superano i 1280x1024 pixel. Chi sfrutta i normali CRT o delle VGA di fascia media è bene che opti per un aumento della risoluzione, dato che anche nella versione a 2 campioni il filtro AntiAliasing è in grado di produrre un calo del framerate prossimo al 30%.

IL FILE .INI

Aprendo con il Blocco note il file **Oblivion.ini** presente nella cartella di installazione del gioco, è possibile modificare le opzioni di rendering più nascoste del motore Gamebryo. Il primo comando da inserire è **bAllowConsole=1**, che rende utilizzabile la console interna al gioco, seguito da **bAllowScreenShot=1**, capace di salvare una schermata del gioco in formato .bmp a ogni pressione del tasto Stamp.

Il framerate singhiozzante prodotto dal caricamento continuo di nuove aree può essere ridotto, sui PC con 1 GB di RAM, utilizzando la variabile **iPreloadSizeLimit=104857600**. Chi è munito di 2 GB è libero di elevare il valore di questa voce a **262144000**, costringendo il motore a caricare 250 MB di dati a ogni avvio di partita. Chiunque possieda più di 512 MB di RAM vedrà una drastica riduzione dei caricamenti elevando a 100 la variabile **uExterior Cell Buffer** e a **6** quella chiamata **uInterior Cell Buffer**.

I possessori di processori dual core o di Pentium4 dotati di tecnologia HyperThreading dovrebbero impostare su **1** le voci **bUseThreadedBlood**, **bUseThreadedMorpher**, **bUseThreadedTempEffects**, **bUseThreadedParticleSystem**, **bBackgroundLoadLipFiles**, **bLoadBackgroundFaceGen**, **bCloneModelsInBackground** e **bBackgroundPathing**, in modo da suddividere il peso di molti effetti su entrambi i core. I compiti del motore fisico andrebbero invece ripartiti su 3 diversi thread, utilizzando il comando **iNumHavokThreads=3**. Onde evitare la nascita di errori generata dalla creazione di troppi thread, è bene impostare il comando **iThreads** su 20.

FALSE SPERANZE

Nei tanti forum online dedicati a *Oblivion* è possibile reperire numerosi suggerimenti relativi all'ottimizzazione del gioco. Bisogna però saper distinguere tra quelli effettivamente funzionanti e quelli che non portano ad alcun risultato o, addirittura, conducono a delle instabilità nell'esecuzione del motore Gamebryo. Elevare al di sopra del valore 10 il comando **iOpenMPLevel** non innalza, come molti sostengono, la priorità di esecuzione del gioco al livello dei componenti critici di Windows. Altrettanto inutile è impostare su **1** la variabile **iAllow30Shaders**, dato che anche le schede aderenti alle specifiche delle DX 9.0c continueranno a utilizzare gli shader di seconda generazione. I comandi **bPrremptivelyUnloadCells=1** e **bUseHardDriveCache=1** dovrebbero, in teoria, sfruttare al meglio la cache dell'hard disk in fase di caricamento dei livelli e svuotare la memoria dalle celle di terreno attraversate velocemente dal giocatore, ma nella realtà rendono decisamente più costante il framerate.

I MOD

Dove i comandi del file .ini non riescono ad arrivare, giunge l'abilità di alcuni modder, che hanno prodotto dei set di texture capaci di migliorare i paesaggi di *Oblivion*. Agli indirizzi **www.tessource.net/files/file.php?id=2446** e **www.tessource.net/files/file.php?id=2182** sono disponibili delle collezioni di texture e normal map che sostituiscono quelle standard di Bethesda con delle versioni dalla risoluzione doppia. Se applicati contemporaneamente, i due Mod **1342 Landscape LOD Normal Map Fix** e **1116 Landscape LOD Texture Replacement** ricoprono i paesaggi più lontani dall'osservatore con immagini da 2048x2048 pixel, in cui sono ben visibili molti dettagli. Chi disponesse di schede con 512 MB di GDDR3 potrà utilizzare la versione con texture da 4096x4096 pixel (**4096LODTextures.zip**), disponibile all'indirizzo **www.sendspace.com/file/7s869S**, che riesce a occupare ben 360 MB di memoria video. Chi ama nuotare in laghi estremamente realistici, può utilizzare il Mod **Better Imperfect Water** (**www.tessource.net/files/file.php?id=2168#gallery**), che rende la superficie dell'acqua più riflettente e i fondali più limpidi. Tutti i Mod citati finora sono presenti anche nel DVD di GMC di questo mese, nella cartella **Dati\Mod\Mod vari per Oblivion\Miglioramenti grafici\Texture Hires**. A differenza degli altri Mod contenuti nelle directory di **Dati\Mod\Mod vari per Oblivion\Miglioramenti grafici**, e di cui trattiamo a pagina 130, quelli citati in questa sede offrono il vantaggio di non gravare eccessivamente sulle prestazioni complessive. È importante notare che i set di texture alternativi non vanno usati contemporaneamente. Per esempio, non bisogna spuntare il set riguardante le texture LOD e quello di Jarrod.



In Rete sono disponibili molti Mod in grado di rendere più dettagliati i paesaggi del gioco.

ESTREMI SACRIFICI



Impostando al minimo la voce **Distanza Visiva** nel menu Opzioni, o inserendo il comando **bUseWaterDepth=0** nel file .ini, il mondo che circonda il vostro personaggio verrà avvolto da una nebbia quasi impenetrabile, mentre tutti i laghi e le pozze d'acqua diventeranno completamente opachi. Due soluzioni estreme che, riducendo notevolmente il realismo delle immagini, rendono però il gioco fluido anche sui computer più lenti. Anche i comandi **bDoDiffusePass=0** e **bPrecipitation=1**, eliminando ogni tipo di luce dinamica ed effetto atmosferico, possono essere presi in considerazione da chi è disposto a scendere a grandi compromessi a livello estetico, pur di ottenere una buona fluidità. L'assenza di ombre e pioggia rimane comunque preferibile a una eccessiva riduzione della distanza visiva, che rende più difficile l'esplorazione e aumenta la pericolosità dei nemici, i quali compaiono improvvisamente nelle vicinanze del vostro avatar.

Chi utilizza il chip integrato nella motherboard per riprodurre l'audio del gioco può disabilitare l'accelerazione audio e diminuire il numero dei suoni riprodotti contemporaneamente, utilizzando i comandi **b_DSoundHWAcceleration=1** e **bMusicEnabled=1**, così da ridurre l'impegno del processore durante il combattimento.

La variabile **iMinGrassSize**, se impostata su 120, produce una densità erbosa inferiore a quella standard, aumentando il numero di fotogrammi al secondo senza peggiorare eccessivamente l'aspetto dei prati. Chi, invece, non gradisce l'azione dell'HDR può utilizzare i comandi **fBlurRadius=6.0000** e **fBrightScale=1.7500** per rendere meno riflettente il pelo e la pelle di tutti i PNG. Il realismo dell'effetto Bloom, chiamato **Bagliore** nei menu del gioco, è incrementabile utilizzando i comandi **fSkyBrightness=0.7000**, **fAlphaAddInterior=0.8500**, **fBlurRadius=0.0600**, **iNumBlurpasses=3** e **iBlendType=2**.

NOTEPAD E FILE .INI

Modificare le voci esistenti nel file .ini o inserirne di nuove diventa più rapido e immediato se si sfrutta l'opzione **Trova** del Blocco note, attivabile premendo la combinazione **CTRL+T**. Le operazioni nel file di configurazione vanno comunque eseguite con cautela, onde evitare di trovarsi davanti a improvvisi messaggi di errore. Per evitare ogni rischio, è bene fare una copia del file **Oblivion.ini** prima di effettuare qualsiasi modifica, che potrà comunque essere annullata cancellando il file dalla cartella di gioco. In questo modo, il motore di *Oblivion* creerà un nuovo registro di configurazione, utilizzando le impostazioni predefinite presenti nel file **Oblivion_default.ini**.
Alcuni dei comandi da noi suggeriti sono già presenti nel file .ini, mentre altri vanno inseriti. Nel caso un comando fosse erroneamente presente due volte, il motore terrà conto della riga posta più in basso nel file di testo.



La complessità degli alberi può essere elevata a favore del realismo...



... Ma le configurazioni più lente gradiranno la scomparsa di ogni tipo di arbusto da Tamriel.

LA CONSOLE

La pressione del tasto \ mette in pausa l'azione di gioco e, contemporaneamente, apre la console dei comandi, che prende la forma di un cursore lampeggiante nella parte bassa dello schermo. Utilizzando il comando **tdt** seguito da **setdebugtext 13** otterrete delle informazioni riguardanti il framerate, la quantità di memoria video utilizzata e il livello di dettaglio geometrico, utili a verificare che le ottimizzazioni da voi applicate abbiano la corretta efficacia.

Se il numero di fotogrammi risulta particolarmente basso, è possibile cancellare istantaneamente dal paesaggio alberi ed erba utilizzando i comandi **tg** e **tt**. Il comando **FOV** modifica, invece, l'angolo di visuale del personaggio: impostatelo su 90 se volete una maggiore visione laterale. Il comando **tcl**, disattivando la collisione con gli oggetti, risulta utile nel caso vi trovaste incastrati in qualche anfratto del terreno. Scrivendo **setweather clear**, infine, vi ergerete a divinità meteorologiche, spazzando via le nubi che portano la pioggia.

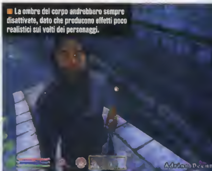




La densità dell'erba può essere ridotta fino alla totale scomparsa.



Il comando "tdt" offre delle utili informazioni riguardanti il framerate e la memoria video utilizzata.



Le ombre del corpo andrebbero sempre disattivate, dato che producono effetti poco realistici sui volti dei personaggi.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità. se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.

GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".

GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!

UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"

IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10 ..

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA. Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è risultata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere i testi di Alberto "Pape" Falchi soprattutto se in chiusura e pieni di termini "rognosi"
Gioco preferito: *The Movies*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Scrivere tante pagine per i suoi boss preferiti, anche quando è imbottigliato nel traffico cittadino.
Gioco preferito: *Psychonauts*

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Inventare nuovi generi videoludici e poi scomparire, lasciando come unica traccia delle briciole sospette di muffin.
Gioco preferito: *Il Padrino*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Negare l'aiuto richiesto dai boss grossi e cattivi, con scuse puerili. Ovviamente, al momento sbagliato
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Attraversare il globo per presenziare a conferenze stampa e incontri di Wrestling... da protagonista!
Gioco preferito: *Batt. per la Terra di Mezzo II*

YURI ABIETTI
Specializzato in: Fa[illegible] svegliare dalle tele[illegible] lavoro, a qualsiasi [illegible] giorno. Però la [illegible] possente in costui.
Gioco preferito: *D&D Online: Stormreach*

ELISA LEANZA
Specializzata in: Sopportare stoicamente [illegible] lazzi del Pape [illegible] senza sottrarre [illegible] prezioso al dovere.
Gioco preferito: *Tetris*

Quando le console fanno bene...

È proprio vero che non tutto il male viene per nuocere.

L'opinione più diffusa, tra i giocatori su PC, è che le console siano un nemico, un male che affligge l'altrimenti spensierato mondo dei videogame. Non possiamo ritenere che sia una posizione del tutto infondata, dato che troppo spesso abbiamo visto sia conversioni affrettate (l'ultima, in ordine di tempo, è *Onimusha*, che si è salvato in corner con una patch), sia un generale abbassamento degli standard qualitativi nei titoli sviluppati su più console contemporaneamente – come è accaduto per *GT Evolution*.

Tuttavia, l'arrivo durante lo scorso Natale di Xbox 360 e l'ormai prossima entrata in scena di PlayStation 3 (prevista per fine 2006) non sono necessariamente un male per noi giocatori su PC. Prima di tutto, hanno già portato un discreto numero di titoli convertiti da Xbox 360 (tra cui *Blazing Angels* – mentre *Oblivion* lo consideriamo una conversione da PC a Xbox!) che sfruttano a pieno le ottime potenzialità di questa console che ha così tanto in comune con il nostro fidato compagno di giochi, e che quindi spingono quasi al massimo anche i PC più potenti.

Inoltre, molti titoli presentati da Microsoft e Sony come "Killer Application" (i giochi "simbolo") delle proprie console verranno convertiti per computer, ma non per il diretto concorrente: questo ci permetterà di giocare al meglio dei tre mondi, anche se con un prevedibile ritardo dovuto all'esclusiva che spesso accompagna queste produzioni.

Uno dei casi in cui possiamo considerare una vera fortuna l'esistenza di Xbox 360 lo troverete semplicemente girando questa pagina: *Ghost Recon Advanced Warfighter* rappresenta al meglio tutto questo, dato che non è una semplice conversione, ma un gioco radicalmente diverso, con nuove opzioni (ovviamente, più avanzate), un controllo migliore dei vostri commilitoni, e una grafica comunque splendida.

Rimane un po' l'amaro in bocca per quanto poco assomigli al primo *Ghost Recon*, che permetteva una pianificazione e una tattica di un altro livello: molti appassionati riterranno anche questa una colpa delle console, ma qui – chi vi scrive – è meno d'accordo. È vero che le console hanno dato una spinta decisa verso la semplificazione delle interfacce di controllo, ma questo è un processo in atto fin dai primi videogiochi, da quando giocare su PC richiedeva una conoscenza approfondita del DOS, gli strategici erano controllati via tastiera invece che via mouse e, in generale, giocare era molto più ostico. "Ostico" e non "più approfondito", e secondo noi è un bene che questo percorso venga seguito, visto che non solo rende i videogiochi appetibili anche a chi non può dedicarvi dieci ore al giorno, ma semplifica la vita a tutti. Basti pensare alla difficoltà di interazione che si aveva con i primi GdR creati per PC e alla magnifica immediatezza di *Oblivion*, che rappresenta comunque uno dei titoli più complessi, longevi e piacevoli mai creati per qualunque piattaforma di gioco.

A proposito di strategici, questo mese è in atto una vera invasione: *Rise of Legends* di Microsoft si conferma come una delle alternative più valide ad *Age of Empires III* (un classico esempio di concorrenza in casa!), mentre *Desperados 2*, nel passaggio al 3D, ci guadagna, arrivando a una valutazione addirittura più elevata rispetto al predecessore; *Rush for Berlin* mostra che i creatori di *Codename: Panzers* non hanno tradito l'attesa degli appassionati. E, per la gioia dei fan della (purtroppo) ormai scomparsa New World Computing, troverete anche la recensione di *Heroes of Might and Magic V*: l'eredità raccolta da Nival non è stata gettata al vento!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE

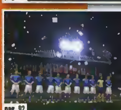
Ghost Recon Advanced Warfighter........ 82
Dreamfall The Longest Journey.......... 86
Iron Warriors T72 Tank Command 89
Mondiali FIFA 2006.......... 92
Th3 Plan.......................... 95
Rise of Nations Rise of Legends................ 96
Birth of America 99
Heroes of Might and Magic V 100
L'Era Glaciale 2 103
Scratches – Graffi Mortali... 104
Desperados 2: Cooper's Revenge 106
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers.................. 110
Condemned 112
Act of War: High Treason... 114
Black & White 2 Battle Of The Gods 115
Rush for Berlin 116
City Life......................... 118
Rising Force Online 120
True Crime: New York City 121
Hearts of Iron II Doomsday 122
War on Terror................... 124
Sonic Mega Collection + ... 125
Fronte del Basket 125



pag. 82


pag. 86


pag. 89


pag. 92


pag. 95



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Viaggiare per Europa per scrivere anteprime e recensioni Troppo spesso in ritardo, ma è tutto sotto controllo
Gioco preferito: *Civilization IV*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: tutti i tornei inter-redazionali di *PES* A colpi di calcio rotante altro che Fatal1ty Chuck Norris!
Gioco preferito: *PES 5*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto Bravo!
Gioco preferito: *Railroad Tycoon*



FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Tenersi costantemente in esercizio per riuscire a recensire il terzo capitolo di *Full Spectrum Warrior*
Gioco preferito: *G.R. Advanced Warfighter*



GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Diffondere al nemico notizie riservate durante le cene aziendali Però GMC non dimentica, gringo
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Gustarsi un aperitivo alle sette del mattino prima di partire per l'E3 al solito bar di Malpensa Doppio.
Gioco preferito: *Rush for Berlin*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire bene bene la foggia delle one.
Gioco preferito: *Fahrenheit*


La città è molto dettagliata e la profondità di campo aggiunge ulteriore realismo.


Le sezioni in elicottero sono poco interattive, ma creano un'ottima atmosfera.

GENERE: SPARATUTTO TATTICO

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Il figliuol prodigo degli sparatutto tattici torna su PC.


Sporgersi dai muri è fondamentale, se si vogliono evitare pallottole in mezzo alla fronte.

IN ITALIANO

Ghost Recon Advanced Warfighter è interamente tradotto in italiano, dal manuale al doppiaggio. A parte un paio di errori (come la modalità cooperativa confusa con quella competitiva), si tratta di un lavoro di prima categoria, che non fa rimpiangere la lingua originale.

SUL DVD

Sul DVD di GMC di questo mese troverete il demo di *GRAW*, con il quale potrete provare in prima persona il grande ritorno di *Ghost Recon*. Se il vostro PC è abbastanza potente, fiondatevi a installare!

I CONTROLLI

I controlli di *GRAW* sono semplicemente perfetti. Sono rapidi e precisi, e sono così semplici da imparare che aiutano a immedesimarsi nel personaggio. È anche da questi dettagli, spesso troppo poco curati, che si intuisce la qualità di un gioco.

SONO passati ben cinque anni dalla nascita di *Ghost Recon*. Il suo misto di tattica, azione in prima persona e dinamiche di squadra aveva conquistato il mondo del PC, gettando le basi per un genere che ancora oggi vanta numerosi appassionati. Poi, però, è successo il fattaccio.

Ghost Recon 2 è uscito solo per console, abbandonando gran parte della sua profondità strategica in favore di un'esperienza di gioco più immediata. Come se non bastasse, questa tendenza ha influito anche su altri prodotti firmati da Tom Clancy, come per esempio *Rainbow Six: Lockdown*, anch'esso lontano dalle sue nobili origini e troppo simile a un FPS, e di quelli banali. Dopo questi tempi cupi, per fortuna, arriva una buona notizia. Con *Advanced Warfighter* la serie di *Ghost Recon* torna su PC, un po' come il figliuol prodigo. Dopo anni di perdizione, con poca tattica e troppa azione poco ragionata, eccolo di nuovo nella sua terra natia, pronto a riabbracciare con gioia le meccaniche di gioco complesse che lo avevano lanciato verso il successo. A noi, proprio come nella parabola, non resta che festeggiare il lieto evento, preparandoci a godere di uno dei migliori sparatutto tattici degli ultimi anni.



Il primo impatto con *Advanced Warfighter* è spettacolare. L'avventura inizia subito, senza nemmeno un'introduzione, con il vostro personaggio, il capitano Scott Mitchell, pronto a lanciarsi con il paracadute da un aereo che sorvola Città del Messico. Durante il salto, oltre ad ammirare l'impressionante profondità di campo, in grado di mostrare palazzi dettagliati a perdita d'occhio, farete conoscenza con l'uomo che coordinerà le vostre missioni. Il suo viso comparirà in un piccolo schermo in alto a destra e vi ragguaglierà sia sulla difficile situazione politica che dovrete risolvere, sia sulle potenzialità del vostro equipaggiamento.

Giunti a terra, infatti, dovrete imparare a gestire il Cross Com, l'avanzata tecnologia di cui sono dotati gli elmetti dei Ghost (Fantasmi in italiano). Grazie al suo potente HUD (Head Up Display) avrete accesso a una marea di informazioni, senza mai dover

> "I vostri commilitoni si rivelano sempre abbastanza svegli"

interrompere l'azione. Dei segnali colorati sullo schermo vi mostreranno i nemici, gli obiettivi e la posizione dei vostri compagni di squadra. Sebbene, all'inizio, questa overdose di dati sembri disorientante, dopo pochi minuti si rivela in tutta la sua efficacia. Ogni cosa è sotto controllo, e persino in una città devastata dalla guerriglia avrete modo di muovervi con l'ordine e la finezza tattica di un grande stratega.

Non sarete soli nelle vostre battaglie. Ci saranno altri tre soldati, pronti a seguirvi in ogni impresa e a rischiare la vita per il buon esito delle missioni. Questo aspetto racchiude tutte le più importanti differenze rispetto al primo episodio, in cui si potevano comandare più gruppi di soldati e si prendeva il controllo diretto di ogni loro membro. Qui, invece, impersonerete solo Scott Mitchell, limitandovi a impartire ordini alla sua squadra. I livelli pullulano di ribelli, dai cecchini annidati sui tetti ai fucilieri che pattugliano le strade. Come si intuisce sin dal primo istante, un approccio alla leggera si traduce inevitabilmente in una morte rapida e violenta. Bastano pochi colpi per finire a terra, e il nemico ha una mira dannatamente precisa. Per sopravvivere, dunque, è necessario coordinare i movimenti del proprio team, impartendo ordini di varia natura. Esistono due modi per farlo. Il primo è basato quasi interamente sulla rotella del mouse.

Grazie a essa è possibile selezionare tutta la squadra contemporaneamente, oppure focalizzarsi su un singolo soldato. Premendola, apparirà un piccolo menu

LAUREA IN FISICA

Ubisoft è stata tra le prime aziende a lanciare un gioco con supporto per l'acceleratore PhysX di AGEIA. I fortunati possessori dei costosi sistemi più potenti di Alienware o Dell potranno, quindi, deliziarsi con esplosioni più "corpose" e spettacolari, con un maggior numero di detriti volanti. Purtroppo, non essendo ancora possibile acquistare le schede, ma solo prenderle in abbinamento con i succitati PC, non abbiamo avuto modo di verificare di persona le differenze. Nell'attesa di testare con mano una scheda di AGEIA, vi rimandiamo al sito dell'azienda che mostra un filmato esplicativo. **http://physx.ageia.com/footage.html**.

REQUISITI DI SISTEMA

Il nuovo *Ghost Recon* è tutto tranne che snello: l'ottimo motore grafico, il supporto per la fisica e la cura per animazioni e texture sottopongono a sforzi non indifferenti tutte le componenti del computer, escludendo dal gioco chi non è dotato di un PC all'avanguardia. I possessori di schede acceleratrici per la fisica PhysX potranno deliziarsi con esplosioni ancora più spettacolari.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

I requisiti minimi parlano chiaro: *Advanced Warfighter* richiede una scheda video con 128 MB di memoria e supporto ai Pixel Shader 2.0, tagliando fuori le GeForce4 Ti 4200 del nostro sistema base.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Impostando il dettaglio al minimo, si riesce a giocare decentemente (attorno ai 30 fps), sebbene non manchino rallentamenti durante gli scontri più duri. Purtroppo, a un basso livello dettaglio, la spettacolarità del gioco si perde tutta.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	4x	4x	4x	2x

Con le schede video più recenti si riesce a godere del titolo come merita: sino a 1024x768 si può spingere tutto al massimo e, in certi casi, tentare anche l'attivazione dell'AntiAliasing. Andando oltre, *GRAW* inizia a rivelarsi pesante.



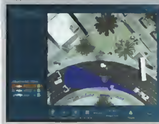
In assenza del mirino ottico si passa alla cosiddetta "iron view", realizzata ad arte.



Grazie al mirino ottico, si spara con una precisione da fare invidia a un orologiaio svizzero.

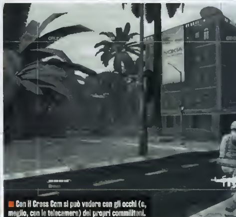
LA MAPPA TATTICA

La mappa tattica è uno strumento molto potente. Imparate a usarla e avrete un controllo pressoché totale sulla vostra squadra. Si possono impostare percorsi ben precisi, comandare fuoco di copertura o attacchi mirati a un singolo soldato. È anche consentito avvicinare la visuale, fino a distinguere i nemici, anche quelli ancora nascosti. Da notare il fatto che l'immagine è rigorosamente in tre dimensioni e rappresenta nel dettaglio la mappa del livello.









Con il Cross Com si può vedere con gli occhi (o, meglio, con le telecamere) dei propri commilitoni.

semitrasparente in mezzo allo schermo, su cui sono elencati gli ordini Attaccare, Muoversi, Copertura, Raggrupparsi, Fermarsi e Annullare. Una volta che avrete effettuato la vostra scelta, il bersaglio dell'azione sarà quello puntato dal vostro mirino, sia esso un nemico da attaccare o un muro dietro cui ripararsi.

L'altro modo, invece, orbita interamente attorno alla mappa tattica. Richiamabile in ogni momento con il tasto TAB, questo prodigio della tecnologia vi dà una perfetta visuale dall'alto della città, che sarete liberi di ingrandire fino a vedere i soldati nemici. Grazie a essa, impartire ordini di ogni tipo, anche i più complessi, è semplice. Si seleziona un soldato, gli si assegna un percorso (impostando delle precise tappe e la direzione in cui deve guardare), poi si decide se farlo attaccare, coprire, o tornare sui suoi passi. Tale operazione può essere eseguita anche con gli altri membri del team, permettendo di elaborare manovre militari molto complesse.

Immaginate, per esempio, di dover attraversare un incrocio, correndo il rischio che da entrambi i lati ci siano dei ribelli pronti ad attaccarvi. Con la mappa tattica, una situazione simile si può risolvere senza troppi grattacapi. Si prende il primo soldato e lo si manda contro il muro a sinistra, ordinandogli di coprire quella zona. Si fa la stessa cosa, ma dall'altro lato, con il secondo uomo, per poi ordinare al terzo di seguirvi e di darvi una mano. Impostati tutti i comandi, cliccando su "Esegui tutti", la squadra inizierà a muoversi, seguendo le vostre indicazioni. Se avrete agito bene, anche in caso di abbondante presenza nemica sia voi, sia i vostri commilitoni non correrete alcun rischio. Ogni lato dell'incrocio sarà coperto e la disposizione dei militari impedirà dei pericolosi attacchi alle spalle. Con queste premesse, qualunque terrorista osi frapporsi tra voi e

SPORGERSI
Esporsi al fuoco nemico, anche solo per un istante, è quasi sempre mortale. Per questo, per superare gli angoli, è possibile inclinare il proprio fucile, così da sparare senza scoprirsi troppo. Il bello è che, quando lo si fa, è comunque consentito usufruire del mirino ottico, fondamentale per essere precisi nel tiro.

VIVA LA DIFFERENZA
Nel caso ve lo steste chiedendo, *GRAW* non è una conversione delle versioni per console uscite di recente. È un gioco totalmente nuovo, sviluppato da un altro team e studiato appositamente per dare il meglio su PC. Solo la trama è la stessa, ma viene affrontata da una diversa prospettiva.

IL CROSS COM
Oltre a mostrare sullo schermo segnali colorati inerenti ai dati della missione in corso, il Cross Com vi permette anche di vedere quello che le telecamere montate sugli elmetti dei vostri compagni di squadra stanno riprendendo. Molto coreografico, ma tutto sommato poco utile.

TUTTO SOTTO CONTROLLO

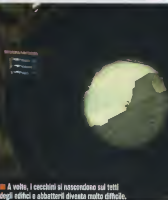
L'interfaccia di *GRAW* è articolata, ma anche molto chiara. Con un colpo d'occhio si carpiscono tutte le informazioni più importanti.



1. Con questo menu, richiamabile con la rotella del mouse, si impartiscono ordini ai soldati.
2. Da questo piccolo schermo potete vedere in wireframe quello che le telecamere sugli elmetti dei vostri compagni stanno riprendendo.
3. Da questo menu si selezionano i soldati: se ne può scegliere solo uno o prendere tutta la squadra.
4. Questo quadrato verde indica la posizione e la distanza dell'obiettivo.
5. Questa icona indica la postura del vostro personaggio: sdraiato, accucciato o in piedi.
6. Qui si può vedere l'arma selezionata e controllare il rateo di fuoco.
7. I vostri compagni di squadra sono indicati da un rombo azzurro (o da una freccia, se sono fuori dal campo visivo).

I nemici non sono particolarmente furbi, ma sono così numerosi da rappresentare una seria minaccia.





A volte, i cecchini si nascondono sui tetti degli edifici e abbatterli diventa molto difficile.

IL DRONE
Oltre ai soldati, in alcune missioni potrete comandare il Drone, un piccolo oggetto volante in grado di identificare i nemici. All'inizio è inutile, ma quando l'inferiorità numerica inizia a farsi schiacciante diventa una preziosa risorsa.

l'obiettivo farà una brutta fine. La possibilità di scegliere tra questi due metodi è ottima. Con la rotella del mouse si gestiscono i comandi più semplici, magari nei momenti più tranquilli, mentre con la mappa tattica si pianifica tutto alla perfezione, per cavarsela nelle situazioni più spinose.

Un simile sistema non funzionerebbe se non potesse contare su una solida Intelligenza Artificiale. I vostri commilitoni si rivelano sempre abbastanza svegli da gestire al meglio gli ordini, rendendo l'aspetto tattico del gioco gradevole, profondo e mai frustrante. Certo, ci sono alcune piccole imperfezioni, ma nel giro di un paio d'ore di gioco saprete come evitarle. Per esempio, quando ci sono in gioco strutture complesse quali scale o dislivelli, i soldati tendono a incartarsi, rimanendo fermi nello stesso punto. Per risolvere il problema (trascurabile rispetto ai meriti del gioco), è sufficiente prestare un po' di attenzione, tenendo d'occhio gli spostamenti e correggendoli al volo quando è necessario.

"I checkpoint sono piazzati con poca intelligenza"

Per il resto, i compagni di squadra sono quasi autosufficienti. Sceglieranno automaticamente il luogo più sicuro dietro cui ripararsi, risponderanno al fuoco con rapidità e precisione, e individueranno autonomamente i nemici, anche quelli più nascosti. Purtroppo, come spesso accade, è l'Intelligenza Artificiale degli avversari a essere meno curata. Intendiamoci, sono forti, numerosi e tutti degli ottimi tiratori, ma spesso non si rivelano all'altezza delle vostre tattiche. I loro movimenti sulla mappa sono pressoché sempre gli stessi e, una volta capito come agiscono, eliminarli è fin troppo facile. In ogni caso, la difficoltà effettiva di *Advanced Warfighter* rimane sempre alta, con un livello di sfida che cresce continuamente mano a mano che si prosegue nella campagna. I nemici non saranno delle aquile, ma la loro schiacciante superiorità numerica e la posizione avvantaggiata li rende una minaccia costante all'incolumità del vostro team. Anche se siete degli eccellenti strateghi, dunque, spesso vi troverete a mangiare la polvere.

Questo porta a discutere del dato più fastidioso del gioco, i checkpoint. Purtroppo, i progressi vengono salvati solo ed esclusivamente raggiungendo determinate zone dei livelli, o quando portate a termine uno degli obiettivi intermedi delle missioni. Questo sistema, dalla sua, ha un grande vantaggio. Impedisce al giocatore di salvare ogni venti secondi, annullando totalmente la tensione e l'adrenalina. Il problema è che i checkpoint sono piazzati con poca intelligenza, creando in alcuni casi dei momenti di grande frustrazione. In certi livelli sono così numerosi che vi verrà la tentazione di tentare mosse da

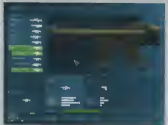
■ A causa della guerra civile, alcune zone della città sono ridotte a un cumulo di macerie.

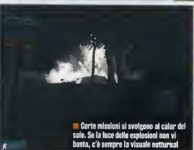
■ I fucili da cecchino sono lenti a ricaricarsi, ma hanno una gittata senza pari.

■ Anche senza scheda AGEIA, la fisica e le esplosioni del gioco sono spettacolari.

COME MI ARMO?

Prima di ogni missione, è buona abitudine scegliere con attenzione la propria arma. Si passa dai normali fucili d'assalto ai mitragliatori pesanti e si possono aggiungere o togliere componenti. Il mirino ottico aumenta la precisione, l'impugnatura frontale rende l'arma più stabile e il silenziatore permette di agire senza farsi scoprire. Se, poi, volete esagerare, c'è un'estensione in grado di lanciare granate. Si tratta di scelte importanti, in grado di influire sullo stile di gioco da adottare.





■ Certe missioni si svolgono al calar del sole. Se la luce delle esplosioni non vi basta, c'è sempre la visuale notturna!

■ In *GRAW* si passa da momenti di relativa quiete a scontri a fuoco di grandi proporzioni.

L'ELICOTTERO

Tra una missione e l'altra verrete trasportati in elicottero, a bordo del quale ammirerete i paesaggi e riceverete le informazioni più importanti inerenti la prossima missione. In *GRAW*, come in *Half-Life 2*, non ci sono sequenze o filmati: vivrete in prima persona ogni singolo momento dell'avventura.

Rambo, mentre in altri sono così rari che morirete più e più volte, magari trovandovi costretti a rigiocare lo stesso tratto per più di mezz'ora. *Advanced Warfighter* è abbastanza bello da farsi perdonare questa magagna, ma non si può negare che il problema esiste.

La campagna single player è molto divertente, ma forse è un po' troppo breve – circa una dozzina di ore, in base allo stile adottato. Niente di scandaloso, per carità, ma un po' di gioco in più non avrebbe guastato. Per fortuna che, in perfetta sintonia con la tradizione della serie, il multiplayer aumenta a dismisura la longevità. Ci sono due modalità: una cooperativa e l'altra competitiva. Nella prima riaffronterete le missioni della campagna principale, mentre nella seconda lotterete per il dominio di alcuni territori delle mappe. È interessante notare come queste due possibilità si rivolgano ad altrettanti diversi tipi di giocatore.

In cooperativa tutto diventa ancora più tattico, difficile e realistico. Quando, invece, ci si sfida in campo aperto, vengono a galla gli aspetti più affini agli FPS. Il tutto, comunque, resta aderente alle meccaniche di gioco originali, comandi di squadra inclusi.

Tirando le somme, ci troviamo davanti a un titolo di prima categoria, imperdibile per tutti gli appassionati del genere. Probabilmente, i fan più accaniti del primo, storico episodio, accoglieranno con diffidenza la possibilità di controllare solo un personaggio e la presenza di un'unica squadra, ma presto si ricrederanno.

Molti elementi sono cambiati, ma lo spirito è lo stesso. Ci sono tattica e realismo in quantità, e una volta che ci si è impadroniti del sistema di controllo è difficile staccarsi dal PC. Se vi interessa il genere degli sparatutto tattici, non perdete *Ghost Recon Advanced Warfighter*, per nessun motivo.

Fabio Bortolotti 

IN ALTERNATIVA...

Brothers in Arms: Earned in Blood, Nov 05, **8**
Un ottimo FPS tattico ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale.

SWAT 4, Apr 05, **8½**
Un altro FPS tattico, con un approccio diverso, ma ugualmente interessante, recentemente è apparsa l'espansione *The Stechkov Syndicate*.

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Grin** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 45,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.ghostrecon.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB con Shader 2.0, DVD-ROM, 5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet, cooperativo e competitivo**

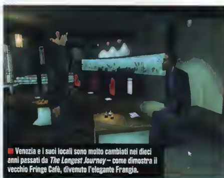
■ Grafica spettacolare
■ Tattica sviluppata in maniera convincente
■ Buona la I.A. dei propri compagni

■ Checkpoint piazzati male
■ I.A. nemica migliorabile
■ Campagna in singolo un po' breve

Uno sparatutto tattico di prima qualità. Non è esente da difetti, ma la sua bellezza li farà perdonare a cuor leggero. Peccato solo per i pessimi checkpoint, frustranti come pochi. In ogni caso, se vi interessa il genere, non lasciatevelo scappare.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A. DI SQUADRA	MAPPE
9	8	9	8	8	8

8½


Venezia e i suoi locali sono molto cambiati nei dieci anni passati da *The Longest Journey* – come dimostra il vecchio Fringe Cafè, divenuto l'elegante Frangia.


Anche quando siamo circondati da nemici, il combattimento è sempre uno contro uno.

GENERE: AVVENTURA

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Ritorniamo a viaggiare tra Arcadia e Stark, ma questa volta c'è qualcosa di più.

IN ITALIANO

***Dreamfall – The Longest Journey* è stato completamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda la parte cartacea, sia per quella software. Oltre a manuale e confezione, infatti, anche l'interfaccia, i dialoghi e i sottotitoli del gioco sono nella nostra lingua.**



TRA gli espedienti narrativi, uno non manca mai di fare il suo effetto: iniziare con il protagonista in una situazione apparentemente irrimediabile. Magari è lì lì per essere giustiziato dal tiranno; magari sta per essere colpito da una pallottola (che si muove rigorosamente al rallentatore); magari è aggrappato a un cornicione che si sta sgretolando. In *Dreamfall – The Longest Journey*, invece, è in coma.

Dopo una sequenza introduttiva piuttosto sconcertante, ambientata da qualche parte sull'Himalaya, il primo incontro con l'eroina Zoë Castillo la vede in stato comatoso, per quanto abbastanza vispo da spiegare che il signore al capezzale è suo padre, e iniziare a narrarci gli eventi delle due settimane precedenti – cui si deve la condizione attuale.



La storia comincia a Casablanca, dove vive Zoë, una ex studentessa di bioingegneria che, per qualche ragione, sembra stia diventando progressivamente più svogliata e distaccata dal mondo. Dopo alcuni minuti per abituarsi ai controlli e incontrare il padre della protagonista, ci toccherà uscire di casa per andare in palestra, cosa che mette a nudo un inconveniente di *Dreamfall*: a parte le poche locazioni necessarie, Casablanca è chiusa, cintata, sbarrata e genericamente inaccessibile, cosa che incide piuttosto pesantemente sulla "sospensione dell'incredulità" e sulla capacità di immedesimarsi nell'ambiente. D'altra parte, tale linearità ha anche l'innegabile vantaggio di evitare situazioni in cui non si sa bene cosa fare – nel novanta per cento dei casi, basterà camminare un po' per trovarsi di fronte al passaggio successivo dell'avventura.

A pochi passi da casa di Zoë troviamo il negozio di Olivia, un'amica della protagonista che si rivelerà fondamentale per aiutarci a superare vari intoppi e che, ahinoi, evidenzia al di là di ogni ragionevole dubbio il più grosso limite di *Dreamfall*. Appena incontriamo la ragazza e iniziamo a parlarle, infatti, veniamo tirati in mezzo a un dialogo interminabile, nel quale il nostro ruolo è quello di semplici spettatori – cosa che si ripeterà per tutte le conversazioni del gioco.

Certo, di tanto in tanto abbiamo modo di decidere che piega far prendere alla discussione, ma è abbastanza evidente che quello che scegliamo non ha una vera influenza sul risultato. Naturalmente, non escludiamo che sia possibile scegliere deliberatamente di non chiedere la tal cosa necessaria a progredire nell'avventura, e affermare così di aver trovato una qualche "ramificazione" nei dialoghi – tuttavia, il punto è che la linearità così evidente nelle ambientazioni lo è altrettanto quando si interagisce con gli altri esseri umani.

Purtroppo, e questo è il punto più grave, le cose non migliorano quando si arriva all'elemento che definisce le avventure, ovvero gli enigmi. *The Longest Journey*, pur senza giungere ai livelli dei classici LucasArts, era comunque ricco di puzzle ben congegnati, anche se talvolta un po' illogici. Per qualche ragione, invece, *Dreamfall* prende un'altra strada – e avremmo di gran lunga preferito che non l'avesse fatto.


Ci saranno da risolvere un paio di puzzle di questo tipo per scassinare delle serrature.

ELEMENTARE, WATSON

Durante l'esplorazione delle ambientazioni sulla Terra ci si trova piuttosto spesso ad avere a che fare con serrature elettroniche di vario tipo – dalle ganasce utilizzate per sigillare la scena di un crimine, al firewall che protegge il cervello di un aracno-robot della sicurezza. Quale che sia la funzione di queste serrature, il sistema per forzarle è sempre lo stesso: si tratta semplicemente di selezionare nella griglia superiore dello schermo il simbolo corrispondente a quello attualmente illuminato nella striscia inferiore. La faccenda è leggermente complicata dal fatto che i simboli nella griglia si spostano continuamente (ma non troppo velocemente, per fortuna) e dal tempo limitato a disposizione – mettiamo pure in conto di poterci trovare a ripeterne qualcuno, se non stiamo attenti...

GUARDA LA'!

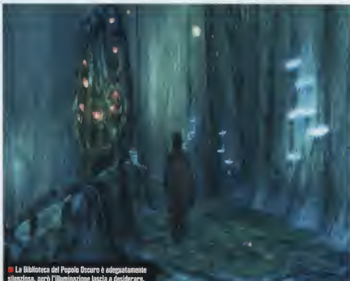
Il passaggio alla grafica tridimensionale e la necessità di rendere i controlli compatibili anche con la versione console del gioco hanno fatto sì che *Dreamfall* abbandonasse la classica interfaccia delle avventure "punta e clicca" a favore di un sistema ibrido gestibile esclusivamente con la tastiera.



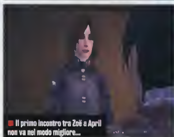
Gli elementi dell'ambiente con cui si può interagire vengono evidenziati da riquadri verdi quando il personaggio passa a distanza utile da essi, mentre un'icona raffigura il tipo di azione che è consentito compiere.



In alcuni casi non è possibile raggiungere gli oggetti che dobbiamo esaminare o utilizzare, e si rende necessaria la modalità "osservazione", in cui la nostra attenzione si limita a un settore stretto, ma con maggior portata.



La Biblioteca del Popolo Oscuro è adeguatamente silenziosa, però l'illuminazione lascia a desiderare.



Il primo incontro tra Zoë e April non va nel modo migliore...



L'Apostolo Kian converte i pagani con la forza della Fede – e di una gigantesca e affilata spada.

Nel corso della prima ora di gioco, le occasioni in cui si interagisce effettivamente con il mondo si contano sulla punta delle dita. Se poi si calcolassero solo le volte in cui da una decisione dipende lo sviluppo dell'avventura... probabilmente non servirebbe nemmeno un dito. Intendiamoci: la trama è assolutamente di prim'ordine. Se si trattasse di un romanzo, di un fumetto o di un film, ci sarebbe ben poco da criticare. Pur con i limiti del mezzo, *Dreamfall* riesce a offrire un ritratto piuttosto convincente tanto della Terra futura, quanto del magico mondo di Arcadia e degli abitanti di entrambi i mondi.

Vista la qualità della trama, non fatichiamo a credere che gli sviluppatori volessero tenere il giocatore per mano, in modo da fargliela sperimentare tutta, anche a costo di un po' di libertà. Ciò che, però, non si capisce proprio è il perché non si sia voluto aggiungere un po' più di gioco alla pur splendida narrativa.

Nella maggior parte dei casi, gli enigmi sono tanto semplici e lineari che non ha nemmeno senso chiamarli così – quando ci imbattiamo in una porta chiusa, il sistema per aprirla è praticamente sempre a portata di mano, oppure si trova già nell'inventario.

"Le occasioni in cui interagire con il mondo si contano sulle dita"

Zoë è tanto brava nel nascondersi, che le guardie non la vedono neanche standole a venti centimetri...

È apprezzabile, in effetti, la scomparsa di quel tipo di puzzle che costringevano a setacciare lo schermo pixel per pixel, e certamente siamo felici di non trovarci più a dover provare a combinare ogni oggetto nell'inventario con ciascuno degli altri perché ci siamo bloccati nel tal punto. Però, eliminare i rompicapi meno soddisfacenti non dovrebbe significare cancellarli del tutto o quasi, cosa che invece è successa in *Dreamfall*.

Teoricamente, il fatto che non ci siano molti puzzle classici dovrebbe essere compensato da due novità, ovvero i combattimenti e le sequenze "stealth". In vari casi, infatti, è possibile (o necessario) risolvere una situazione scomoda muovendosi silenziosamente ed evitando di farsi intercettare dal nemico di turno – quando ciò fallisce, si passa allo scontro fisico. Il problema è che, in realtà, il combattimento è tutt'altro che ideale.

All'atto pratico, ci si trova di fronte a tempi di risposta tanto dilatati da rendere insensato qualunque tentativo di strategia: se premiamo il pulsante della parata quando iniziamo a vedere che l'avversario sta sferrando un attacco, la posizione viene raggiunta molto dopo che il colpo è arrivato. Allo stesso modo, attaccare quando vediamo un'apertura nella posizione del nemico non garantisce nulla, dato che l'altro farà comodamente in tempo a rimettersi in guardia. Il risultato è che ci troveremo a pigiare i pulsanti più o meno a caso per qualche minuto, incrociando le dita e tenendoci pronti a ricaricare.

Graficamente, c'è ben poco di cui lamentarsi: le ambientazioni sono variegate e ricche, e anche il fatto che il dettaglio non sia elevatissimo in pratica

IL BRANO CHE CREA UN'ATMOSFERA

Particolare attenzione pare essere stata dedicata da Funcom all'audio di *Dreamfall*, eccellente sotto tutti i punti di vista. Le musiche variano tra gli ottimi brani orchestrali firmati dall'esordiente (per quanto riguarda i videogiochi) Leon Willet, e pezzi più elettronici per dare quel pizzico di adrenalina necessaria ai momenti d'azione, sempre in accordo con le immagini e lo spirito del momento. Altrettanto efficace è il doppiaggio – fortunatamente, vista la quantità di parlatoi L'interpretazione è perlopiù impeccabile e le voci tanto gradevoli che non abbiamo quasi mai voluto saltare un dialogo.

DUE DI TRE?

Non è ancora stato annunciato nulla di preciso a riguardo, ma è chiaro che *Dreamfoll* non sarà la conclusione della saga. Anche lo scrittore/ideatore Ragnar Tornquist ha dichiarato che, in qualche maniera (videogame o altrimenti) la trama verrà portata avanti. Il finale del gioco, infatti, chiude solo una piccola porzione delle questioni aperte durante il suo svolgimento, senza nemmeno aver raggiunto un equilibrio "di facciata": il destino dei protagonisti è del tutto in sospeso, la Terra sembra sull'orlo di affrontare una nuova minaccia e qualcosa di grosso sta succedendo su Arcadia... Ci aspettiamo di sapere presto qualcosa di più sul prevedibile terzo episodio – contando che, questa volta, non saranno necessari sei anni per la sua realizzazione. Se magari si tornasse ai buoni vecchi enigmi...

DEVOZIONE ASSOLUTA

Nonostante i suoi limiti, non si può negare che *Dreamfall* riesca nell'intento di affascinare e avvincere, proprio come il suo predecessore *The Longest Journey*. Eppure, è ben noto che anche i titoli più brillanti rischiano di dimostrarsi dei flop al botteghino, semplicemente perché il pubblico non ne è a conoscenza o viene intimidito da qualche elemento. I fan di April e Zoe, però, vogliono evitare che succeda qualcosa di simile in questo caso, e hanno approntato un sito con l'esplicito scopo di promuovere il gioco di Ragnar Tørnquist, all'indirizzo http://spreaddreamfall.ducaet.be. Auguriamo loro di riuscire nell'intento: anche noi aspettiamo *TLJ 3*!

SALVI CHI PUÒ

Dreamfall non segue la prassi consolidata in tante recenti uscite multipiattaforma, e consente di salvare in ogni momento, con un numero illimitato di slot. Addirittura, quando ci stiamo avvicinando a un'area pericolosa, il gioco si premura di effettuare un salvataggio automatico, consentendoci di ripetere solo poche mosse.

IN ALTERNATIVA...

Fahrenheit, Sett 05, 8½
Il primo esemplare della nuova generazione di avventure grafiche, e apparentemente con una grossa influenza nello sviluppo di *Dreamfall*.

Paradise, Mag 06, 8
Un'ambientazione africana per l'ultima fatica di Benoît Sokal, che rimane fedele allo stile classico delle avventure punta e clicca.





Un pizzico di romanticheria non guasta mai, soprattutto quando dura solo pochi istanti.



In un'occasione, avremo modo di controllare direttamente anche un ragno della sicurezza.

non si nota. Dal souk di Casablanca alle oniriche profondità della Biblioteca del Popolo Oscuro, i luoghi che visitiamo e i personaggi che incontriamo sono ben delineati e caratterizzati, pur se talvolta un tantino più poligonali di quanto ci piacerebbe. Anche la telecamera svolge un lavoro discreto, nonostante qualche problema nei punti più angusti e nelle situazioni concitate.

È evidente che *Dreamfall* ha molte frecce al proprio arco: l'ottima presentazione – sia grafica, sia sonora – è una cornice ideale, e molte delle idee di gioco sono eccellenti. La scelta di farci guidare di volta in volta personaggi diversi, per quanto già vista nel recente *Fahrenheit*, risulta efficacissima per comprendere i vari aspetti della crisi che sta colpendo la Terra e Arcadia, e porta a interazioni particolarmente godibili quando i protagonisti si incrociano, anche grazie a dialoghi ben scritti. Soprattutto, la trama è davvero coinvolgente e ci sembra impossibile non appassionarsi alle vicende, in particolare quando le cose iniziano a muoversi sul serio.

Peccato, dunque, per la scelta di design che ha, di fatto, portato a sostituire gli enigmi con gli elementi d'azione – per quanto ci riguarda, avremmo volentieri fatto a meno di queste "novità", pur di affrontare qualche vera sfida intellettuale, cosa che ci avrebbe messo di fronte a un'ottima avventura.

Così come stanno le cose, invece, *Dreamfall – The Longest Journey* non si può nemmeno definire "avventura" nel senso classico del termine. Rimane, però, una gran bella storia e chi apprezza le storie più del gameplay non dovrebbe lasciarselo sfuggire.

Paolo Dente



VOLTI NOTI

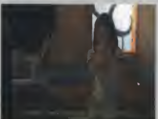
Alcuni personaggi ci aiuteranno a portare a termine l'avventura, talvolta indirizzandoci nella direzione giusta, in altri casi in maniera più diretta – prepariamoci ad avere a che fare di frequente con questi tre, tra gli altri:



Incontreremo Olivia proprio al principio di *Dreamfall*, quando ancora sembrerà che sia una giornata normale... Teniamo bene a mente dove si trova il suo negozio, perché ci servirà spesso!



Chi ha giocato a *The Longest Journey* si ricorderà certamente del Corvo, il sarcastico pennuto parlante che si considerava la "spalla" di April. Per lui ci sarà da fare anche in questo secondo capitolo.



Gestire una locanda su Arcadia non è semplice, soprattutto quando si ospitano ribelli nel retrobottega! Per fortuna, la locandiera Benrime è all'altezza del compito, e ci darà una mano più volte.

Info ■ Casa **Funcom** ■ Sviluppatore **Interno** ■ Distributore **Blue Label Entertainment** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.dreamfall.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

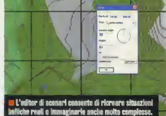
- Trama avvincente e ben congegnata
- Personaggi e ambienti plausibili
- Musiche e doppiaggio d'eccezione

- Enigmi poco numerosi e poco stimolanti
- Avremmo fatto a meno del combattimento
- Meno linearità sarebbe stata apprezzabile

La scelta di dare un peso così prominente a intreccio a ambientazione ha portato a un titolo avvincente a godibilissimo, ma ben poco interattivo: chi dà più peso alla trama che al gameplay lo amerà senza riserve, gli altri potrebbero rimanere frustrati.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	6	7	9	4


L'editor di scenari consente di ricreare situazioni belliche reali o immaginarie anche molto complesse.

MEZZI SUPERPESANTI

Un problema di *IW* è che il motore grafico è alquanto pesante. Ciò deriva dalla necessità per un simulatore di guerra terrestre di riprodurre dettagliatamente chilometri quadrati di paesaggio, oltre che dalla scelta degli sviluppatori di rendere tale paesaggio "alterabile", ovvero realisticamente modificabile da cannonate e altre azioni belliche. Il risultato è che *IW*, al massimo livello di dettaglio, può mettere in ginocchio PC che, normalmente, non avrebbero paura di *Oblivion*. Fortunatamente, il programma include un pannello delle opzioni dettagliatissimo, che consente di modificare ogni variabile grafica fino a ottenere il migliore bilanciamento tra qualità e fluidità.




L'Enciclopedia consente di passare in rassegna tutti i mezzi simulati nel gioco.

IN ITALIANO

Iron Warriors è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale e programma. Solo le voci in russo dei membri dell'equipaggio del carro non sono state doppiate, ma ciò al fine di preservare l'atmosfera dell'originale, e tutti i loro commenti sono accompagnati da sottotitoli. La versione italiana è già aggiornata alla patch 1.03 che, al momento di andare in stampa, è la più recente.

GENERE: SIMULATORE DI TANK

IRON WARRIORS – T72 TANK COMMAND

Black Bean offre la possibilità di combattere a bordo di un carro armato impegnato nei Balcani.

ERA da *Steel Beasts* di eSim Games che gli appassionati di simulatori aspettavano un titolo dedicato ai carri armati. Gli sviluppatori russi di IDDK rimediano a questa lunga attesa con *Iron Warriors*, un gioco (inizialmente conosciuto come *Balkans on Fire*) che, per la prima volta, permette di salire a bordo di tre tank di fabbricazione russa dell'era moderna: il T34/85, il T55A e il T72B.

L'ambientazione è quella delle guerre balcaniche tra il 1991 e il 1993. Sebbene l'ex-Unione Sovietica formalmente non fece parte dei belligeranti, al conflitto parteciparono numerosi volontari russi – alcuni con alle spalle l'esperienza dell'allora appena conclusa guerra in Afganistan. È proprio nei panni di uno di loro che il giocatore si trova a comandare i tre mezzi corazzati simulati, grazie a una campagna composta da 15 scenari collegati. Gli eventi del conflitto sono narrati attraverso il diario personale del protagonista, le cui pagine introducono ogni missione.

IW è un simulatore realistico sotto ogni aspetto, al punto da richiedere al giocatore la messa in moto del motore e la corretta gestione delle marce del carro armato (con la possibilità che il bestione di metallo si spenga sul più bello o perda un cingolo a causa di una manovra errata). I tre tank sono riprodotti in tutti i particolari e apprendere a combattere nel modo migliore con ognuno richiederà tempo. Gli avversari sono equipaggiati con un miscuglio di equipaggiamento NATO e dell'ex Patto di Varsavia, ma nella maggioranza dei casi si tratterà di strumenti bellici abbastanza antiquati, dando la sensazione di partecipare più a battaglie ambientate negli Anni '70, che a una vera guerra contemporanea.

Un aspetto del gioco che non definiremmo "problematico", ma che alcuni potrebbero trovare frustrante è il realismo degli scontri: ben lungi dall'avere "punti-corazza" che

> "Le battaglie sono brevi e brutali"

scemano gradualmente, i carri di *IW* tendono a saltare in aria in modo improvviso – generalmente dopo essere stati colpiti da un nemico di cui non ci si era accorti.

Le battaglie spesso sono brevi e brutali, ed è perfettamente possibile avanzare verso il fronte per diversi chilometri solo per imbattersi nel primo piano di un proiettile perforante non appena si raggiunge la zona di combattimento (game over).


L'interno del tank è molto claustrofobico, e dà una consapevolezza limitata del campo di battaglia.

IW ha comunque un accurato modello per i danni causati da colpi non letali, e il carro può soffrire di avarie al cannone, al motore, ai cingoli e ad altre componenti.

Iron Warriors è senz'altro un buon simulatore, supportato da una cura per il realismo e una realizzazione tecnica di prim'ordine. È un peccato che gli sviluppatori non abbiano implementato una campagna dinamica, perché i 15 scenari tendono a finire in fretta. Fortunatamente, il programma è completato da un editor che consente di creare battaglie addizionali. Consigliato agli appassionati.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

Steel Beasts, Set 01, 7
Il simulatore di un moderno carro armato M1 o Leopard 2 è oggi impiegato, nella sua versione "Pro" dalle forze armate di van paesi come strumento di addestramento.

Battlefield 2, Ago 05, 9
L'alternativa a un simulatore realistico è lo "stellare" sparatutto online di EA, ambientato in un futuro molto prossimo e con una vasta gamma di veicoli militari di varie nazioni da comandare.

Info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **IDDK/Crazy House** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.iw.blackbeangames.com/default.asp**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, DVD-ROM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Tre mezzi russi dettagliatamente ricostruiti
- Terreno graficamente realistico
- Editor di scenari

- I.A. basata su "script" e prevedibile
- Campagna lineare
- Requisiti di sistema elevati

Un simulatore realistico, che ci pone per la prima volta al comando di moderni tank di fabbricazione russa. Ha solo una campagna lineare a qualche scenario, ma è supportato da un completo editor di missioni. Mediocre, purtroppo, l'Intelligenza Artificiale.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO
7	7	7	8	5	8

7½


I giocatori con la stellina sulla testa sono i più bravi, quelli a cui passare la palla nei momenti difficili.


Tutti in piedi per l'inno: è ora di accompagnare l'Italia alla vittoria dei campionati mondiali di calcio.

GENERE: GIOCO DI CALCIO

MONDIALI FIFA 2006

Mano sul cuore e Tricolore in mano: a giugno si emigra tutti in Germania!

IN ITALIANO

Mondiali FIFA 2006 è completamente in italiano, a cominciare dal menu di selezione fino alla telecronaca curata da Fabio Caressa e Beppe Bergomi, commentatori di Sky.



NEL DVD

Nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC, questo mese troverete il demo di *Mondiali FIFA 2006*.

LA verità è che tutti abbiamo avuto *FIFA* almeno una volta nella vita. Non quella che morde allo stomaco quando la tensione ci assale, dall'interrogazione al matrimonio, ma quella fatta videogioco sotto l'egida di Electronic Arts, una serie che dai trionfi di fine Anni '90 è passata ai tonfi attuali.

Insomma, la saga fa fatica, ma in Canada sanno bene che ci vorrebbe poco per rilanciarla alla grande. L'uomo giusto per dare nuova energia a *FIFA*, secondo EA, è il francese Hugues Ricour, che si è occupato di *FIFA 06* e ha bellamente ignorato questo *Mondiali FIFA 2006*. Lo stimato producer, infatti, si sta occupando a tempo pieno di *FIFA 07*, motivo per cui ha subappaltato la versione dedicata alla kermesse tedesca al team guidato da Richard Beresh, che abbiamo avuto modo d'intervistare in videoconferenza prima di provare la versione definitiva del gioco. Quello che ci ha confermato, sostanzialmente, è che questo episodio è centrato su tutti gli aspetti internazionali, folcloristici e spettacolari del Mondiale, limitando al minimo sindacale (questo lo aggiungiamo noi) le innovazioni dal punto di vista della giocabilità.

Chi si avvicina a *Mondioli* trova tutto ciò che il titolo promette: squadre, calciatori e stadi rigorosamente ufficiali grazie alla poderosa licenza FIFA, che mette a disposizione ben 125 nazionali. Per ciascuna di esse, gli sviluppatori hanno inserito elementi caratterizzanti, come gli inni o alcune brevi note didascaliche che appaiono durante i tempi di caricamento (per esempio, lo sapevate che Freud è nato nella Repubblica Ceca?), in modo da sottolineare al massimo l'internazionalità dell'evento. Inoltre, il tema del desktop cambia secondo il continente e la squadra prescelta: immagini europee per l'Italia, africane per l'Angola, sudamericane per il Brasile e così via. Il lavoro, come ci ha spiegato Richard, è stato lungo e faticoso, ma il risultato è un gioco frizzante dal punto di vista grafico e mediatico.

Gli sviluppatori, inoltre, hanno insistito anche sul concetto di autenticità, facendo sì che in *Mondiali* tutto fosse il più possibile identico alla realtà, in modo da calare il giocatore in un mondo identico a quello che si vedrà in televisione. Per questo, le rose delle squadre sono state aggiornate sino all'ultimo giorno utile. Non solo: ogni nazionale può essere costruita selezionando i 23 prescelti da un elenco più lungo di circa una quarantina, così da correggere rapidamente eventuali sorprese dell'ultimo minuto. Certo, per alcune squadre – come l'Italia – 40 giocatori sono comunque pochi. Se volessimo convocare Marchionni del Parma o Pasqual della Fiorentina, per esempio, non potremmo farlo, ma dovremmo ricorrere all'editor. Il fatto – e questa è una considerazione che vale per tutti i *FIFA*, sotto diversi aspetti – è


I calci d'angolo si tirano in maniera intuitiva. Peccato che i calciatori vadano spesso a colpire da fermi...



MANNAGGIA ALLA LOTTERIA...

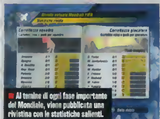
... Soprattutto se è quella dei rigori, che ha spesso spedito l'Italia a casa nelle ultime edizioni del Mondiale. EA ha puntato molto sulla tensione che si genera in questi momenti, tanto frequenti dagli ottavi di finale in avanti. Il tiratore, per segnare, deve bloccare la potenza di tiro in un punto preciso della barra. Se esagera, il pallone va alle stelle. Il portiere, invece, può agitarsi sulla linea, distraendo l'avversario come ha fatto Dudek nella finale di Champions dello scorso anno.


Bloccare il tiro nel punto giusto non è semplicissimo, anche perché cambia a seconda di chi sta calciando.



MONDIALI A TUTTOTONDO

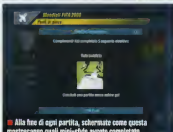
Qualsiasi sia la vostra squadra del cuore (magari chi ci legge è un cittadino Kazako), potrete impiegarla per giocare il Mondiale partendo, se vorrete, anche dalla lunga fase di qualificazione. Il bello è che sarete liberi di tenere il conto di tutte le vostre statistiche, di puntare sull'aiuto degli scout per capire meglio i vostri avversari, di leggere la rivista dei Mondiali e persino le dichiarazioni dei protagonisti. Un'esperienza niente male.



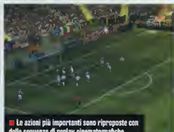
Al termine di ogni fase importante del Mondiale, viene pubblicata una rivistina con le statistiche salienti.



I falli sono abbastanza rari, ma il numero di ammonizioni, in proporzione, è elevato.



Alla fine di ogni partita, schermate come questa mostreranno quali mini-sfide avrete completato.



Le azioni più importanti sono riproposte con delle sequenze di replay cinematografiche.

LA VOCE DI FIFA

Fabio Caressa, telecronista di *Mondiali*, ha fatto un salto nella redazione di GMC. Ecco un breve estratto della nostra chiacchierata:

Come è stato curare la cronaca del nuovo *FIFA*?

F. Caressa: Molto interessante. Sono appassionato di videogiochi da sempre e fare una telecronaca era un mio desiderio. Spero di poter continuare.

Come si è svolto il lavoro?

FC: Io e Bergomi abbiamo commentato in "tempo reale" diverse partite giocate dalla CPU, registrando una marea di frasi che sono state poi montate con quelle che già ci avevano scritto gli autori.

Qual è le difficoltà più grande?

FC: Leggere delle frasi senza avere un riscontro nelle immagini. Quelle in presa diretta ci sono venute meglio.

Cosa credi possa ancora migliorare nelle telecronache di un videogioco?

FC: Sicuramente la pertinenza alle azioni e il ritmo, che non sempre riesce a essere adeguato a quello della partita.

che il database è ricco di squadre inutili. Quanti team utilizzerete effettivamente dei 125 presenti? Se arrivate a 30 sarà già tanto. D'accordo investire sulla licenza, ma sarebbe stato meglio avere una sessantina di squadre super-dettagliate. Si nota anche per quanto riguarda le divise, che sono identiche a quelle originali, ma che risultano nella maggior parte dei casi un po' pasticciate quando inquadrate da vicino.

Autentici sono anche gli stadi, quelli che vedremo al Mondiale, e la telecronaca, curata da Fabio Caressa e Beppe Bergomi, i telecronisti di Sky che si occuperanno di seguire le partite della Nazionale per il canale satellitare che detiene l'esclusiva della manifestazione. Grazie alla verve di Caressa, il commento è assai migliore di quanto udito in passato, ma si è ancora lontani dalla perfezione (il futuro potrebbe riservare ottime sorprese, come spieghiamo a parte).

I programmatori hanno anche cercato di far sì che i calciatori presenti – un'infinità – fossero il più possibile vicini alle loro controparti reali. E qui scivoliamo verso il terzo elemento fondamentale di *Mondiali*: l'immediatezza. Ciascun atleta, infatti, è caratterizzato da differenti parametri quali velocità, controllo di palla, accelerazione, eccetera (purtroppo, sarete in grado di vederli tutti solo attraverso l'editor, e non nel prepartita). Non solo: i grandi campioni, come Ronaldinho, Totti e Lampard, hanno una bella stellina sulla testa, che ne stabilisce lo status di star. Se avete vissuto negli Anni '90 avrete già pensato allo storico *Sensible World of Soccer* e, in effetti, le cose sono più o meno come allora. Ciascuna squadra ha un

> "La I.A. è migliorata, ma il realismo non è ancora il massimo"

certo numero di "stelle" nella propria rosa, giocatori fondamentali sui quali si deve concentrare l'azione. Il ragionamento di EA è questo: anche chi non sa nulla di calcio può capire quali sono i calciatori più forti (ecco l'immediatezza) cui sono state date quelle qualità che li rendono forti anche nella realtà (ecco l'autenticità).

Quali sono queste qualità? Lo si scopre solo giocando, dato che non esiste un menu che le esplichi. Chi conosce un po' il calcio internazionale, però, può arrivare a capire che Ballack ha la potenza di tiro, mentre Rooney ha come minimo il dribbling e la velocità. Le caratteristiche extra, infatti, sono sette, e ciascun calciatore può averne più di una. A margine di questo discorso sulle stelle, aggiungiamo che ci sembra discutibile il fatto che Tourè della Costa d'Avorio sia considerato tale e Fabio Cannavaro no. E gli esempi potrebbero continuare.

Il bello di *Mondiali*, comunque, è che i medesimi sono giocabili a profusione, utilizzando le squadre qualificate e i gironi reali oppure cambiando tutto, partendo persino dalle fasi di qualificazione. Inevitabile, però, che dopo un po' tutto questo venga a noia. Ecco allora che ci sono diverse altre opzioni disponibili, come il World Tour o le tante possibilità del gioco multiplayer via Internet. Per stimolare a disputare più partite, inoltre, sono state inserite tantissime sfide da completare. Si tratta di prove semplici, del tipo "segna tre gol" oppure "non prendere ammonizioni", e ciascuna attribuisce un punteggio. Con i crediti si acquistano diversi extra, come scarpe e palloni, ma anche grandi campioni del passato da schierare nelle partite amichevoli.

Al di là dei discorsi sulle licenze e su quanto

IL PROSSIMO FIFA

Nel corso della nostra videoconferenza con il team di *Mondiali* abbiamo anche provato a sapere qualcosa di più sul prossimo episodio, *FIFA 07*. In questo momento è Hugues Ricour a occuparsene in prima persona, lavorando sodo per accorciare il gap che ancora separa la serie da *Pro Evolution Soccer* di Konami. Tra le poche cose che siamo riusciti a leggere tra le righe (le bocche di EA sono cucitissime) possiamo azzardare una riduzione delle squadre presenti a vantaggio di un maggiore dettaglio. Inoltre, si vocifera di uno sfruttamento migliore di tutta l'area Internet. Ci saranno aggiornamenti scaricabili? Vedremo.





Grazie al menu "allenamento" è possibile fare pratica con i calci piazzati e altre situazioni di gioco.



Le animazioni sono abbastanza ben fatte e riescono a rendere le partite di *FIFA* credibili a livello visivo.



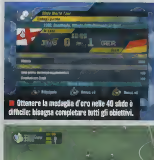
I calci di punizione sono uno dei limiti principali di *Mondiali*. Speriamo che le cose cambino nel seguito.



Nel corso del match, si possono attivare le tattiche offensive e quelle difensive. Sono otto, in tutto.

STORIA MONDIALE

Sono 40 le sfide della modalità World Tour, in cui si devono rivivere altrettanti scenari di partite del passato. Per esempio, si entra al 60° di Inghilterra – Germania del 1990 sul punteggio di 1 a 0 per i tedeschi. Occorre ribaltare il risultato e vincere. Secondo l'esito del match (vittoria ai supplementari o con più di tre gol), si ottengono dei crediti con cui acquistare degli extra.



Ottenere la medaglia d'oro nelle 40 sfide è difficile: bisogna completare tutti gli obiettivi.



Le sfide riguardano il passato, ma vanno giocate con le squadre attuali. È un problema di licenze.

Mondiali offra dal punto di vista delle opzioni, l'aspetto veramente importante di qualsiasi titolo sportivo è la giocabilità: com'è giocare a pallone nell'ultima fatica di EA? Molto è rimasto simile a quanto visto in *FIFA 06*, dunque non è proprio il massimo, anche se ci sono stati dei passi in avanti. Parliamo di Intelligenza Artificiale, per esempio.

Ricordate le tattiche offensive e difensive (otto in tutto) inserite nell'ultimo episodio? Sono state riproposte anche in *Mondiali*, con il vantaggio che questa volta ne sono stati informati anche i calciatori in campo, i quali sono abbastanza reattivi e tendono a partecipare all'azione. Ci sono sovrapposizioni e inserimenti che, uniti a un buon bilanciamento delle squadre – con calciatori difficilmente fuori posizione – tengono il ritmo delle partite abbastanza alto. Segnare non è facilissimo e scordatevi persino quel vecchio cliché secondo cui in *FIFA* si può dribblare tutti e andare in porta: non è più possibile o, se lo è, non è facile come un tempo. Il gioco, invece, è fatto di passaggi rasoterra, lanci e filtranti che devono mandare in gol gli attaccanti.

La sensazione che tutto sia finto, però, è abbastanza evidente. Lo si capisce da aspetti come i falli, talmente rari da far calare la credibilità, oppure dalla frequenza con cui si colpiscono i pali. Se, da un lato, *Mondiali* consente di sviluppare bene e liberamente l'azione, dall'altro pare mancare di quella solidità garantita dalla pervasiva I.A. di *Pro Evolution Soccer 5*, che fa sì finire il pallone fuori da mezzo metro, ma che rende anche il tutto più reale. Inoltre, il sistema di controllo ci è sembrato abbastanza impreciso (due i joypad testati) e, tra l'altro, non riusciamo a spiegarci come mai non sia possibile impostare una mappatura identica a quella di *PES 5*, come invece accade per la versione console.

Con *Mondiali FIFA 2006*, EA mantiene ciò che promette. È un episodio interlocutorio, leggermente migliore del predecessore e assolutamente godibile per tutta questa estate mondiale.

Per tornare a guidare la classifica dei giochi di calcio, però, occorre allenarsi ancora parecchio.

Alessandro Galli



IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 5, Nov 05, 9
Universalmente noto come il miglior gioco di calcio attualmente disponibile, riesce a coniugare alla perfezione realismo e profondità tattica.

FIFA 06, Ott 05, 7
Il primo passo di quello che, secondo EA, dovrebbe essere il cammino che riporterà questa serie agli antichi splendori. Ci sono solo i club.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.easports.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 1,5 GB HD, Scheda 3D 32 MB, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, connessione a Internet, joypad**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Tutte le squadre del Mondiale
- Partite con un buon ritmo
- Tanti extra da sbloccare

- Non ci sono le squadre di club
- Controlli e I.A. migliorabili
- Poche differenze rispetto al predecessore

***Mondiali* mantiene ciò che promette, consentendo di giocare tutte le partite dell'imminente campionato con squadre, stadi e calendario reali. Al di là di questo, però, resta un gioco con pochi progressi rispetto al predecessore.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	9	7	7	7	9

Ha appena fatto il colore e volevo controllare. È sempre meglio conoscere una seconda opinione.

Oltre a essere un'ottima borseggiatrice, Cat è anche molto abile nel distogliere l'attenzione degli uomini, grazie alle sue "chiacchiere".



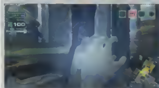
Chiunque voglia intraprendere la carriera del criminale deve assolutamente imparare a muoversi rimanendo accucciato.

IN ITALIANO

Th3 Plan è stato parzialmente tradotto in italiano: la confezione e il manuale sono nella nostra lingua, così come l'interfaccia e i sottotitoli del gioco. Non sono stati ri-doppiati i dialoghi, che rimangono in inglese – poco male, comunque, visto che vanno e vengono...

GIOCO DI MANO...

Alcune situazioni di *Th3 Plan* vengono risolte con dei minigiochi più o meno complicati, che offrono un po' di varietà. La prima che incontriamo è quella collegata al borseggio, arte in cui eccelle la giunonica Cat. Nella realtà, sfilare qualcosa dalle tasche di un malcapitato richiede prontezza di riflessi, precisione e sangue freddo – in *Th3 Plan* è sufficiente mantenere una mano all'interno dello spazio delimitato da una "mano fantasma". Ovviamente, c'è una complicazione, dovuta alla bizzarra inerzia della mano e all'elevata sensibilità dei controlli, ma basta qualche tentativo per diventare dei provetti taccheggiatori.



GENERE: AZIONE/STEALTH

TH3 PLAN

Un piano ben congegnato, gli uomini giusti e un bel bottino: ecco la ricetta per il Colpo!

QUANDO si rischia di finire in galera perché il proprio socio è fuggito lasciando gli altri compari in mano alla polizia, è ragionevole provare una certa irritazione. Se, però, il complice in questione si è anche portato via il bottino, il legittimo fastidio diventa un ancora più legittimo desiderio di vendetta – e Robert "La Mente" Taylor ha una gran voglia di vendicarsi di Stephen "L'Infame Che Se L'È Data Con La Refurtiva" Foster, magari rientrando anche in possesso del malloppo.

La ragione per cui questa storia dovrebbe interessarci è che si tratta della premessa di *Th3 Plan*, una sorta di versione stealth di film come "Ocean's Eleven" o "The Italian Job", in cui un certo numero di professionisti del crimine pongono in atto un piano ben congegnato per portare a segno il colpo che li metterà definitivamente a posto. Nel nostro caso, il primo compito di Taylor è di tirare fuori di prigione Alan "Poker" Siegel, rimasto in gattabuia per cinque anni a causa del tradimento di Foster.

In questa prima missione scopriamo il motivo di vanto di *Th3 Plan*, ovvero quello di permettere (e richiedere) di controllare tre criminali contemporaneamente, sfruttandone le varie abilità. Inizialmente, i



La minimappa mostra il campo visivo dei nemici e la posizione di obiettivi e personaggi.

> "Bisogna controllare tre criminali in contemporanea"

tre personaggi comprenderanno i suddetti Mind, Poker e la pneumatica Valerie "Cat" Carrera, ma la squadra si rinfoltirà procedendo con le missioni, portandoci in contatto con celebrati esponenti del sottobosco criminale: "Headshot", "The Geek", "Boomer" e "The Wall", ciascuno specialista in un campo differente.

Salvo alcune occasioni, lo schermo è diviso in tre parti: in quella superiore viene mostrato il personaggio le cui azioni stiamo controllando in quel momento, mentre le due inferiori inquadrano gli altri due. Ciò permette di coordinare l'azione con un certo livello di precisione, sia selezionando a rotazione quello nella finestra principale, sia usando dei tasti modificatori (Maiuscole e spazio) per muovere direttamente quelli delle finestre secondarie. Ciascuno dei nostri eroi può compiere determinate azioni e non altre, quindi è necessario scegliere chi mandare a distrarre le guardie, chi a hackare il computer, e via dicendo.

L'idea è graziosa e *Th3 Plan* si rivela un passatempo dignitoso – senza però raggiungere mai la vera grandezza. Da una parte, il fatto che la realizzazione non sia stata ad alto budget si rivela un po' troppo spesso: voci dei doppiatori che scompaiono, grafica datata, musiche non proprio travolgenti e così via – tutte cose trascurabili se le premesse fossero state portate avanti fino in fondo e fosse davvero il giocatore a pianificare il colpo. Invece, lo spazio per l'improvvisazione è praticamente nullo, e *Th3 Plan* finisce per essere una collezione di puzzle – carino, sì, ma certamente non un capolavoro.

Paolo Dente



UN PO' DI MULTIPLAYER

Per attivare la modalità multiplayer di *Th3 Plan* è necessario terminare una missione ottenendo una quantità di denaro sufficiente; a quel punto, è possibile scegliere di ripeterla insieme a uno o due amici. In ogni caso, si tratta di multiplayer cooperativo a schermo diviso, in cui ciascun giocatore controlla uno dei personaggi. È consigliabile avere uno o due joypad a disposizione.

IN ALTERNATIVA...

Splinter Cell Chaos Theory, Feb 05, 8½
Le avventure di Sam Fisher sono un metro di paragone con cui devono misurarsi tutti i giochi stealth.

Second Sight, Mar 05, 7½
Poteri psichici e ambienti interattivi sono alla base di questa godibile variazione sul tema dell'infiltrazione.

Info ■ Casa **Monte Cristo** ■ Sviluppatore **Eko Software** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.ekosystem.com/ThePlan/ThePlan.htm**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB DX 9, 1,2 GB HD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Schermo diviso**

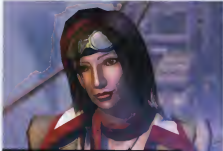
- Buona idea
- Puzzle interessanti
- Controlli adeguati

- Grafica arcaica
- Musiche appena tollerabili
- Scarsissima libertà d'azione

Il concetto alla base di *Th3 Plan* è piuttosto interessante e ne sarebbe potuto venire fuori un ottimo gioco. Purtroppo, alcune scelte discutibili e una realizzazione non proprio stellare lo azzoppano, rendendolo solo un discreto passatempo.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
6	6	7	6	7	6



Le scene d'intermezzo sono gestite con lo stesso motore del gioco, e ne mostrano il sorprendente livello di dettaglio grafico.



Giocata su una serie di mappe strategiche, la campagna consente di scegliere quale sarà il prossimo territorio che attaccheremo.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

Tre popoli su un pianeta lontano si fanno la guerra a colpi di magia e tecnologie futuribili!

IN ITALIANO

Rise of Legends è distribuito nel nostro Paese completamente tradotto in italiano: confezione, manuale, programma e doppiaggio delle voci dei protagonisti. La traduzione è buona, mentre la recitazione è un po' altalenante, senza però sottrarre nulla al gusto del gioco.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima edizione di GMC, abbiamo inserito il demo di *Rise of Legends*, tutto da provare.

SEGUITO di quel *Rise of Notions* che, nel 2003, stupì tutti con il suo riuscito mix tra azione in tempo reale e conquista strategica di città e territori, *Rise of Legends* rappresenta una vera sorpresa per i fan della serie.

Rise of Notions e il suo add on, *Thrones & Potriots*, erano ambientati nel nostro mondo e seguivano le vicende di una varietà di nazioni attraverso la Storia. Per *Rise of Legends*, invece, Brian Reynolds (co-autore dei primi *Civilizotion*) e gli sviluppatori di Big Huge Games hanno deciso di spostare l'azione su un pianeta lontano nel tempo e nello spazio; un luogo di incomparabile bellezza, ma devastato da un conflitto sanguinoso e dove magia, scienza e tecnologie aliene avanzatissime coesistono, fornendo ai popoli in guerra armi potentissime con cui combattersi.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

È l'immaginaria terra di Miana l'ambientazione di *RoL*. Storicamente dominato da due fazioni rivali, i Vinci e gli Alin, questo mondo ha visto il proprio equilibrio sociale e tecnologico totalmente sconvolto da un evento di portata cosmica: la caduta sulla sua superficie di una flotta di astronavi da battaglia extraplanetarie appartenenti alla razza dei Cuotl.

Le vicende successive a tali accadimenti sono narrate in una campagna divisa in tre capitoli (e composta da oltre trenta scenari), in cui guideremo Giacomo, un giovane "inventore" dei Vinci, inizialmente impegnato nella guerra civile contro un malvagio Doge. Lentamente, alcune "stranezze" cominceranno a emergere nella trama, finché la presenza dei Cuotl e il loro minaccioso impatto sulla stabilità di Miana emergerà in tutto il suo fulgore.

La struttura di *RoL* è quella classica degli RTS: spendendo "risorse", qui rappresentate da un minerale chiamato Timonio e, in base alla fazione, dall'oro o dall'energia, possiamo costruire edifici, reclutare unità militari, e ricercare magie e tecnologie più potenti, che sbloccheranno nuove strutture e mezzi. Il gioco mutua anche molte tra le idee più azzeccate dei suoi predecessori, in particolare quella dei "confini nazionali" tracciati sulla mappa intorno alle aree controllate dalle nostre strutture. Tali regioni offrono vari tipi di vantaggi per gli alleati e svantaggi per i nemici, secondo le tecnologie ricercate, come cura automatica delle unità ferite e una lenta, ma costante, emorragia della forza degli avversari che ci hanno invaso.

La campagna di *RoL* non ha una struttura lineare: dopo i primi due o tre scenari (che servono da tutorial) si apre per noi la libertà di decidere dove andare a combattere. Una mappa del mondo divisa in aree (simile a quella di *Lo Bottoglio per lo Terro di Mezzo II*, anche se il punto di vista è più ravvicinato) mostra la posizione del nostro esercito e di quelli nemici. Ogni territorio ha caratteristiche geografiche peculiari, una guarnigione di varie dimensioni che lo difende, e garantisce, se conquistato, un certo ammontare di "punti espansione" di vario tipo. Le categorie includono promozioni e nuove abilità per i nostri personaggi, rinforzi per le truppe e così via. La scelta di quale regione attaccare, dunque, deve considerare non solo le nostre tattiche di espansione, ma anche i vantaggi che derivano dall'occupare una certa area piuttosto che un'altra.

Tatticamente, *RoL* presenta nuclei cittadini che possono essere fatti crescere costruendo intorno a loro "quartieri" di vario tipo; quelli militari sono comuni a tutte le fazioni, mentre ognuna di esse ha espansioni a lei proprie: per esempio, i Vinci erigeranno quartieri commerciali



NO XP? AHI AHI!

Pur essendo un prodotto pubblicato sotto etichetta Microsoft, *Rise of Legends* supporta ufficialmente solo Windows XP. I possessori di altri sistemi operativi (come 98/ME/2000) non hanno garanzie che il programma girerà correttamente sui loro PC. Consigliamo, quindi, a tutti di provare il demo prima di procedere all'acquisto. Lo troverete nel DVD allegato all'omonima edizione della nostra rivista.



Uno degli eroi Alin è un uomo-scarabeo grande come un palazzo.



Il gioco è distribuito con un completissimo editor di scenari.

NAZIONI LEGGENDARIE: I VINCI

Con una tecnologia ispirata, come il nome suggerisce, ai disegni del grande scienziato rinascimentale, e nomi quali "Giacomo", "Carlini" e "Padovia", i Vinci portano nel gioco una ventata di aria della nostra penisola (un giocatore attento noterà che i creativi si sono fatti influenzare anche dall'arte "steampunk" del grande animatore giapponese Hayao Miyazaki). I "cattivi" locali, in aggiunta, ricordano gli austriaci durante la prima guerra mondiale. Specializzata in cannoni a vapore, aeronavi a idrogeno, uomini meccanici a orologeria, fucilieri ed elmetti con il chiodo, questa fazione è la più "tecnologicamente" avanzata delle tre. I suoi eroi sono i protagonisti della campagna.





Gli scontri tra le creature fantasy ricordano decisamente le battaglie di *Age of Mythology*.

NAZIONI LEGGENDARIE: GLI ALIN

La fazione "magica" di *Rise of Legends* ha le sue radici nella tradizione orientale de "Le Mille e una Notte". Gli Alin sono abitanti dei deserti di Miana che hanno saputo domare le creature fantastiche più forti del pianeta e padroneggiare alla perfezione le energie mistiche che percorrono il loro mondo. La loro arte militare ed esoterica è basata su tre "pilastri": fuoco, sabbia e vetro. A ognuno sono legate unità e incantesimi particolari. Nel corso della partita, spetta al giocatore decidere se specializzarsi in un elemento o se crescere in ugual modo in tutti e tre.





da cui partiranno aeronavi mercantili (il cui traffico con altre città sulla mappa farà guadagnare oro), i Cuotl centri di produzione energetica con cui generare questa risorsa per loro preziosa, e gli Alin accademie di magia. In totale, ogni fazione ha quattro diversi quartieri con cui estendere i propri nuclei urbani. Dal momento che lo spazio intorno agli stessi è limitato, diviene necessario decidere a quale genere di espansione dare la precedenza: il tipo e il numero di quartieri costruiti, infatti, determinerà quali tecnologie sarà consentito ricercare, e altri vantaggi.

Ogni popolo del gioco è profondamente caratterizzato. I Vinci traggono il nome dal nostro Leonardo, e schierano una ragguardevole collezione di tecnologia "steampunk". Le basi della loro produzione industriale e militare sono la polvere da sparo e meccanismi a orologeria e vapore; la fanteria dei Vinci si avvale di sciabole e moschetti (sono presenti anche unità di cavalleria) e le uniformi ricordano, più che il Rinascimento, il periodo tra la fine dell'800 e la Prima Guerra Mondiale. Dirigibili con grandi eliche solcano i cieli trasportando truppe o beni commerciali, e non manca

> **"La caratterizzazione dei tre popoli illumina il gioco"**

appoggio aereo sotto forma di velivoli dalle ali di tela armati con missili e raggi. Le unità più curiose, però, sono senz'altro i robot: bipedi o muniti di più articolazioni si spostano per la mappa con movimenti stilizzati e innaturali, devastando le truppe nemiche con la forza delle loro braccia metalliche o con le armi imbarcate a bordo.

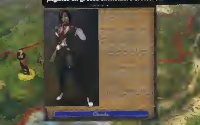
Gli Alin (il precedente nome, "Alim", è stato modificato da Microsoft prima della pubblicazione), sono la fazione magica per eccellenza, e non avrebbero sfigurato in *Age of Mythology*. Abitanti dei deserti, controllano i poteri di sabbia, fuoco e vetro. Schierano, tra le altre meraviglie, micidiali dervisci armati con scimitarre mulinanti, fenici di fuoco, giganteschi uomini-scarabeo, scorpioni da battaglia e gli irrinunciabili "cacciacuori" (forsennati a cavallo di mante che volano a bassa quota).

Infine, per i Cuotl gli sviluppatori paiono essersi ispirati a quei libri di fantarcheologia resi famosi da autori come Peter Kolosimo e Graham Hancock: una razza aliena intorno a cui delle popolazioni primitive hanno imbastito un culto che si rifà decisamente alle religioni dell'America precolombiana. Chi è convinto che i giaguari del sole fossero macchine da guerra robotiche o che la Dea delle Tempeste rappresentasse un mezzo da combattimento volante a forma di falco troverà nei Cuotl la sua fazione favorita, mentre le musiche alla Brian Eno che accompagnano le azioni degli amici delle stelle e un vago "design" dei mezzi alla Moebius daranno al tutto un sapore tra il sognante e il futuribile.

La freschezza dell'ambientazione e la caratterizzazione delle tre fazioni sono, dunque, i punti di forza di un titolo che, però, pare condividere con altri RTS contemporanei i sintomi di una certa

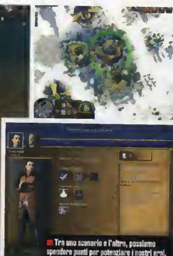
I GROVIGLI DELLA TRAMA

La scelta di lasciare al giocatore la decisione su quale nuovo territorio attaccare dopo ogni scenario è interessante, ma ha un effetto secondario un po' malaugurato: a ogni area corrisponde un "blocco" della trama che lega insieme la campagna (narrato dalle voci dei protagonisti e dai testi su schermo), e se il giocatore non segue un percorso ben definito questi capitoli vengono un po' rimescolati. Come risultato, tornare indietro per rimediare a un inatteso contrattacco nelle retrovie o per conquistare un territorio con risorse divenute preziose condurrà a strane svolte nella storia.



Gli eroi sono personaggi che si aggiungono al nostro esercito (dopo essere stati sbloccati nella campagna) pagando un grosso ammontare di risorse.


I Cuotl utilizzano micidiali attacchi provenienti da armi montate su satelliti.


Tra uno scenario e l'altro, possiamo spendere punti per potenziare i nostri eroi.

NAZIONI LEGGENDARIE: I CUOTL

Questi esseri alieni provenienti dallo spazio profondo sono in possesso di tecnologie così avanzate da (per citare lo scrittore di fantascienza Arthur C. Clarke) essere pressoché indistinguibili dalla magia. Mentre ciò li rende, in teoria, la fazione più forte (tanto da essere stati scambiati per divinità da alcune piccole tribù locali), il loro punto debole è la dipendenza dalle fonti di energia. Le unità Cuotl sono quasi uniformemente potentissime, hanno templi volanti che portano interi battaglioni in battaglia e la possibilità di colpire i nemici con armi orbitali, ma tali tecnologie sono molto costose, e un impiego massiccio sottrarrà risorse alla costruzione di strutture.



I templi Cuotl si alzano in volo e portano gruppi di truppe in battaglia.

PHYSX NELLE LEGGENDE

Rise of Legends è uno dei primi titoli a supportare il chip PhysX di AEGIA per la gestione delle leggi fisiche. L'importanza di queste ultime nel gioco, vale la pena di notarlo, è però meramente estetica, con i corpi dei soldati e i frammenti degli edifici che vengono scagliati in giro realisticamente da esplosioni varie.


Le mappe sono costellate di città e insediamenti neutrali, che possono essere conquistati dal nostro impero.

IN ALTERNATIVA...

Age of Mythology, Nov 02, 9
Un RTS di Microsoft ambientato nel mondo degli dei antichi, con eserciti, eroi e mostri mitologici. Complesso, ma gratificante. È disponibile in versione "gold" con la sua espansione *Age of Titans*.

Warhammer 40.000: Dawn of War, Nov 04, 8
L'ambientazione gotico-fantascientifica del gioco di miniature di Games Workshop è perfettamente restituita in uno degli RTS più belli degli ultimi anni; l'espansione *Winter Assault* lo migliora ulteriormente.

stanchezza, che sta pervadendo l'intero genere. Mentre è difficile puntare il dito su un difetto particolare, si possono citare una certa mancanza di originalità nei meccanismi base del gioco, cui si cerca di porre rimedio fornendo dozzine e dozzine di opzioni. Tale bombardamento di potenziali combinazioni non è necessariamente un bene, come già avevamo visto in *Empire Earth II*. In verità, guardando al passato recente, dobbiamo ammettere di essere stati più conquistati dalla semplice eleganza di *Lo Bottoglio per la Terra di Mezzo* (il primo), *Age of Empires III* e *Warhammer 40.000: Down of War*, giochi con relativamente poche opzioni tattiche, ma profondamente caratterizzate, che trasformano le battaglie in una partita a scacchi mentale in cui gli avversari devono pensare bene a come giocare ogni singola carta che hanno in mano.

Detto questo, *Rise of Legends* è interessante, graficamente curato, e arricchito da un'ambientazione elettrizzante. La creatività incandescente profusa dagli sviluppatori nella caratterizzazione dei popoli di Miania illumina tutto il gioco, andando oltre *Dawn of War* e *Age of Mythology* messi insieme (in fondo, unire queste due ambientazioni è stato solo il primo passo!). Imparare a giocare bene con ogni fazione, esplorando le alternative tattiche a disposizione, richiederà molto tempo, e chi cerca un RTS in tal senso longevo avrà più fortuna con *Rise of Legends* che con il non completamente riuscito *Empire Earth II*.

Vincenzo Beretta

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Microsoft** ■ Sviluppatore **Big Huge Games** ■ Distributore **Microsoft** ■ Telefono **02/703921** ■ Prezzo **€ 54,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.riseoflegends.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L, 2,4 GB HD, Windows XP**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB T&L**
- Multiplayer **Fino a 8 via Internet, LAN**

- Tre fazioni molto caratterizzate
- Robusto editor di scenari
- Modalità di conquista strategica

- Non molto innovativo
- La campagna rende la trama confusa
- Forse troppe opzioni per il giocatore

Un RTS dalla bellissima ambientazione. Le fazioni sono così caratterizzate, che apprendere a giocare bene con ognuna equivarrà quasi a imparare un titolo nuovo; il fascino delle molte tecnologie e magie esotiche è, però, appannato dalla scarsa novità nelle meccaniche.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
8	7	8	8	7	7

LE GUERRE FRANCO-INDIANE

Se la rivoluzione americana gode di una certa notorietà, le guerre franco-indiane che la precedettero non sono altrettanto famose. Scoppiate nel 1754, in seguito a una contesa per il controllo della valle dell'Ohio, rivendicata sia dagli inglesi sia dai francesi, esse si estesero rapidamente fino a infiammare buona parte del Nord America orientale. I francesi erano alleati con i nativi americani (da qui il nome delle guerre), e adottavano contro le truppe regolari britanniche tattiche di guerriglia apprese dagli indiani. Dopo una serie di successi iniziali (che videro addirittura la sconfitta di un giovane ufficiale inglese: George Washington), la Francia non riuscì a contrastare la riorganizzazione dell'esercito avversario e il flusso di rifornimenti e rinforzi che quest'ultimo riceveva dalla madrepatria. Dopo la caduta di Montreal (1760), gli scontri continuarono ancora per qualche anno, ma la Pace di Parigi (1763) segnò la resa della Francia e la sua definitiva "espulsione" dall'America settentrionale.





■ Pur non avendo fantasmagorici effetti 3D, la grafica del gioco è estremamente gradevole, e si ispira alle eleganti riproduzioni cartografiche del periodo.

IN INGLESE E IN FRANCESE

Sono inglese e francese le uniche lingue disponibili, per il momento, in *Birth of America*, ed è possibile selezionare quella preferita dal pannello delle opzioni. Al momento di andare in stampa, non è dato sapere se il gioco verrà distribuito anche in italiano. Nel frattempo, vi consigliamo di scaricare l'aggiornamento 1.05 disponibile all'indirizzo www.ageod.com/download_patches (8 MB).

GENERE: WARGAME

BIRTH OF AMERICA

Dopo gli incerti tentativi di *Pax Romana* e *Le Grandi Invasioni*, Philippe Thibaut azzecca finalmente il terno.

NOTO agli estimatori per avere creato l'originale gioco da tavolo "Europa Universalis", ma finora non molto fortunato nelle sue incursioni nel settore dei giochi per PC, il francese Philippe Thibaut si riscatta alla grande con *Birth of America*, un gioco di strategia bellica ambientato in un periodo poco simulato della storia americana: gli anni tra il 1755 e il 1783.

In questo arco di tempo, i coloni europei in Nord America dovettero affrontare due grandi conflitti: le guerre franco-indiane tra Francia e Inghilterra (1754-63) e, naturalmente, la rivoluzione americana, che vide le colonie inglesi sulla costa atlantica ribellarsi alla corona e formare il primo nucleo degli Stati Uniti. *BoA* si occupa di tali conflitti con un totale di 13 tra campagne e scenari più brevi.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La mappa di gioco è divisa in aree. Il territorio coperto spazia dal Canada alla Florida settentrionale, mentre riquadri fuori-mappa rappresentano i Caraibi, le Grandi Pianure e le regioni che si affacciano sul golfo del Messico. Ogni turno di gioco simula un mese: i due opponenti (uno dei quali può essere gestito dall'Intelligenza Artificiale) decidono contemporaneamente le loro mosse durante la fase di pianificazione, quindi il PC calcola i risultati e li mostra sullo schermo. Il sistema di gioco è semplice da imparare, ma considera un numero di fattori insolitamente vasto. Quando è stata l'ultima volta che, in un gioco di strategia, è stata simulata la possibilità che due eserciti nemici stanziati nella stessa regione non riuscissero a trovarsi? Eppure, questo era uno dei problemi che i comandanti del tempo dovevano affrontare. Altri elementi importanti per le operazioni sono l'impatto delle condizioni atmosferiche, la qualità dei comandanti, quella delle truppe (ai "volontari" può passare la voglia di combattere) e vari eventi storici al di fuori del controllo del giocatore.



IMPORTAZIONE PARALLELA

■ Un comandante come George Washington può segnare la differenza tra la vittoria e la sconfitta.

> "La qualità dei comandanti sarà fondamentale"

Un ultimo elogio va rivolto alla I.A.: davvero ottima e imprevedibile. Nel pannello delle opzioni si può decidere di dare al PC "più tempo per pensare" e tale concessione non sembra affatto essere sprecata dall'opponente artificiale.

Birth of America potrà non ricostruire il periodo storico più interessante di tutti i tempi, ma è un ottimo gioco di guerra adatto a tutti, principianti e veterani. Una grande sorpresa, resa ancora più lieta dall'annuncio che altri titoli in questa collana seguiranno presto.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Age of Empires III, Nov 05, 9
Per chi preferisce gli RTS, la terza puntata dell'epopea di Microsoft ci porta nel Nuovo Mondo all'epoca della nascita delle nazioni americane. La già annunciata espansione dovrebbe far giocare anche con i nativi.

The French and the Indian War, Mag 04, **Spec. Wargame**
Un wargame di HPS Simulation che rappresenta, probabilmente, l'unico altro titolo "realistico" sull'argomento.

Info ■ Casa **AGEOD** ■ Sviluppatore **AGEOD** ■ Distributore **Importazione parallela** ■ Telefono N.D. ■ Prezzo **€ 30** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.ageod.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda video 64 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda video 128 MB**
- Multiplayer **e-mail**

- I.A. ottima e imprevedibile
- Grafica gradevole
- Semplice da imparare, ma molto dettagliato

- Manuale un po' scarno
- Periodo storico abbastanza oscuro
- Manca un'opzione multiplayer Internet/LAN

Uno strategico molto bello, con una grafica che ci porta "nel periodo", un'ottima I.A., non troppo complesso da imparare, e molto realistico e dettagliato. Il periodo coperto non è molto famoso, ma nessun appassionato di wargame dovrebbe farselo scappare.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
7	5	8	8	8	8



I momenti più significativi dei combattimenti sono sottolineati da uno zoom davvero drammatico.



Anche in città sono realizzate in 3D, e in modo davvero splendido. Ogni nuova struttura viene "aggiunta" anche graficamente.

GENERE: STRATEGIA A TURNI

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

Ritornano gli eroi. E alla grande, oltretutto.

IN ITALIANO

HoMM V è interamente tradotto in italiano: non solo tutti i testi, ma anche il parlato delle sequenze animate che uniscono tra loro le varie missioni, e in modo più che soddisfacente, una volta tanto. Purtroppo, alcuni termini sono tradotti in modo contraddittorio: per esempio, la risorsa "minerali" a volte viene chiamata "ferro".



PROVARE HOMM V

Sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC, troverete un ottimo demo del gioco, che vi permetterà di affrontare un paio di missioni single player e di avere un assaggio del multiplayer. Vi consigliamo di installare il demo anche per verificare che il vostro computer se la cavi senza troppi problemi con il motore grafico 3D.

CHI gioca su PC da meno di due anni non solo faticherà a ricordarsi dell'epica saga di *Might & Magic*, ma probabilmente storcerà il naso leggendo, sotto "genere", l'apparentemente anacronistica scritta che recita "strategia a turni".

Non possiamo dar loro torto, in tutta onestà: la maggior parte dei titoli strategici degli ultimi tempi è in tempo reale, quindi più immediata e frenetica. Niente interminabili secondi passati di fronte al computer aspettando la "mossa" del PC, né sistemi un po' astrusi per il multiplayer, tanto per elencare due "difetti" tra i peggiori. Eppure, se vi piacciono i giochi di strategia, vi consigliamo di non saltare queste pagine: commettereste, quasi sicuramente, un errore piuttosto grave. *Heroes of Might and Magic V* (*HoMM V* per chi gli vuole bene) è un titolo che merita parecchia attenzione, anche se non è privo di qualche difetto, in mezzo a molti RTS di qualità variabile che affollano tutti i mesi la sezione delle recensioni di GMC.



Bastano pochi clic con il mouse, dopo l'installazione, per immergersi nel mondo di *Heroes*, anche se non ne avete sentito mai parlare: a livello di trama, vi basti sapere che le nozze tra due potenti regnanti, in teoria l'evento culminante di anni di lotte per la libertà e la pace di queste lande, vengono bruscamente interrotte dai soliti "cattivi", nel solito modo esplosivo e teatrale. Ecco, quindi, che vi ritroverete in una mappa tridimensionale, al controllo di un solo eroe: è il vostro alter ego ed è un "pezzo" fondamentale del gioco, che non dovrete assolutamente perdere. Al seguito del vostro eroe troverete una serie di unità, raggruppate per "tipo". Trattandosi di uno strategico fantasy, avrete a

> **"Battere il dannato gruppo di golem che blocca l'accesso a una miniera d'oro è una vera soddisfazione!"**

che fare con decine di unità diverse e che non hanno nulla di storico, tra cui Alberi Antichi semoventi, demoni di tutti i tipi e dimensioni, seducenti Succubi, gremlin armati di lupare, vampiri, scheletri arcieri, maghi, Elfi, e un assortimento a dir poco invidiabile di altre creature (oltre ottanta, in totale). Questo perché la saga di *Might & Magic*, tra (nove) GdR e (quattro) strategici, ha creato un background tra i più vasti e pittoreschi della storia dei videogiochi.

Il vostro obiettivo, oltre a sopravvivere, sarà quello esplorare la mappa (che all'inizio è completamente oscurata), alla ricerca di oro, manufatti e ricchezze di varia natura, che ovviamente saranno difese da gruppi di nemici normalmente male intenzionati.

Tuttavia, essendo *HoMM V* uno strategico a turni, potrete pianificare le vostre azioni prendendovi tutto il tempo che vorrete; avrete un certo numero di punti movimento da "impiegare", che varieranno secondo le abilità del vostro eroe e delle vostre truppe.

I nemici, normalmente, non si muoveranno dalla loro posizione, quindi non dovrete temere alcun attacco da parte loro; per vostra sfortuna, però, in quasi tutte le mappe dovrete confrontarvi anche con eroi nemici, che invece si muoveranno,

PER I VETERANI DI *HEROES*

Inutile dire che l'arrivo di *HoMM V* era circondato da un'aura di sospetto e ansia. Tra questo e il quarto episodio, c'erano di mezzo il cambio del motore grafico, con l'approdo al 3D, la sparizione dello sviluppatore precedente (New World Computing) e la nuova software house, la russa Nival. Vogliamo tranquillizzare i fan della saga: il gioco è, in tutto e per tutto, simile a *Heroes 3* e *4*. Nival ha preso il precedente episodio, lo ha dotato di una trama più intensa, di un piacevole motore 3D e ha modificato leggermente gli equilibri tra le sei fazioni, rivoluzionandone in modo significativo soprattutto due. Ogni aspetto della saga è rimasto, dal numero di risorse al sistema di "upgrade" delle città (anche in questo caso, con qualche miglioramento). Come negli episodi precedenti, in molte mappe esiste un "piano" sotterraneo, ricco di risorse ma anche di nemici più spietati e potenti.



REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Il motore grafico di *Heroes of Might & Magic V* non pesa tanto sulla scheda video, quanto sul processore centrale. Se potete tenere il dettaglio su livelli medio/alti anche su GPU non molto recenti, preparatevi a fastidiosi rallentamenti con processori al di sotto dei 2,5 GHz, nonostante le specifiche minime indichino 1,5 GHz come minimo.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	4x	4x	4x	4x

Sul nostro PC di fascia bassa, abbiamo dovuto tenere il dettaglio al minimo e abbassare a 800x600 la risoluzione (pur impostando il dettaglio grafico su "medio"). Purtroppo, il processore proprio non ce la fa.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	4x	4x	4x	4x

Pur potendo impostare il livello dettaglio grafico su "elevato", la velocità di zoom e rotazione dello schermo è molto bassa, e ben poco fluida. Anche in questo caso, sembra essere la CPU il principale collo di bottiglia.

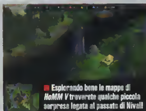
PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	4x	4x	4x	4x

La CPU oltre i 3 GHz del sistema di fascia alta non ha alcun problema nell'assicurare movimenti fluidi e veloci. Si può attivare l'AntiAliasing, anche a risoluzione piuttosto elevate, senza incappare in rallentamenti.

DALLA SECONDA GUERRA MONDIALE AL FANTASY

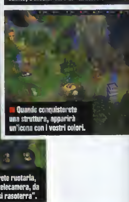
Nival, la software house scelta da Ubisoft per proseguire l'eccezionale saga di *HoMM*, non è certo una "nuova entrata": in passato ha realizzato moltissimi strategici, tra cui *Etherlords*, *Rage of Mages*, *Blitzkrieg* e il fantastico *Silent Storm*, un wargame a turni a livello di plotone che mitigava l'ambientazione "serios" della Seconda Guerra Mondiale con parecchie "divagazioni" quasi fantasy. Il motore grafico utilizzato in *HoMM V* è molto simile a quello di *Silent Storm*, dato che permette al giocatore di ruotare completamente attorno alla mappa, di zoomare, di "alzare" o "abbassare" lo sguardo, in modo di passare gradualmente dalla classica visuale "dall'alto" fino a una praticamente rasoterra. Il motore, come vedete dal box Requisiti di Sistema, è piuttosto pesante, ma se terrete la visuale dall'alto (visualizzando, quindi, una porzione minore di mappa, ma con maggiore precisione) dovreste giocare senza problemi con i PC di fascia media.


Esplorando bene le mappe di *HoMM V* troverete qualche piccola sorpresa legata al passato di Nival!


I combattimenti richiedono una buona dose di tattica: attaccare subito, o lasciar fare ai "tiratori"?


Gli assedi sono a dir poco epici: oltre alle vostre unità, potrete sfruttare macchine da guerra e le mura. Se attaccate, dovrete abbatterle prima di poter entrare.


La mappa è completamente in 3D: potrete ruotarla, zoomare e modificare l'elevazione della telecamera, da una visuale "quasi dall'alto" a una "quasi rasoterra".


Quando conquisterete una struttura, apparirà un'icona con i vostri colori.



eccome, e verranno a cercarvi per farvi a pezzi! Quando inizierete un combattimento, la mappa si "allargherà" creando una specie di scacchiera su cui disporrete le vostre unità: normalmente è meglio posizionare le unità con armi da lancio (come i balestrieri o i cacciatori elfici) dietro, e quelle da "mazzate nei denti" davanti. Dopodichè, secondo il livello di iniziativa di ogni unità, muoveranno una volta a testa (aspettatevi che le veloci demoniette muovano prima dei lenti Alberi, per esempio). Quasi ogni unità ha delle caratteristiche speciali, che dovrete sfruttare al massimo soprattutto con i nemici più ostici: alcune, per esempio, quando attaccano non concedono una "risposta" all'avversario, oppure possono lanciare degli incantesimi, o "decollare" e tornare in picchiata nei turni successivi.

Il vostro eroe sarà in grado di lanciare incantesimi, oppure di attaccare un'unità nemica, ma non potrà muovere sulla "scacchiera" né essere aggredito direttamente. Inoltre, tutte le sue abilità accumulate in precedenza risulteranno fondamentali per avere la meglio sull'avversario. Come in un gioco di ruolo, infatti, il vostro eroe accumulerà esperienza sia per le battaglie vinte, sia completando particolari "missioni". Ogni volta che salirà di livello, potrete scegliere una nuova abilità, che va da "logistica" (per muoversi più velocemente sulla mappa) a "difesa da attacchi nemici", passando per diversi livelli di competenza magica nelle scuole, colpi demonici, o la capacità di eleggere un "nemico preferito".

Potrete quindi decidere di rendere il vostro eroe uno specialista magico, o un formidabile guerriero.

Fondamentali non solo per vincere, ma anche per sopravvivere, sono le città, che sarete liberi di far evolvere da sparuti avamposti a enormi capitali del vostro regno. Ogni città ha un "albero" di edifici, che potrete costruire, uno per turno. Oltre a una serie di requisiti (per esempio, potrete costruire alcuni edifici solo dopo la Gilda dei Maghi), ogni struttura richiede determinate risorse naturali, da accumulare esplorando la mappa e occupando speciali edifici in grado di produrne una certa quantità a turno. Gli edifici sono importanti perché, spesso, vi permettono di arruolare unità sempre più devastanti.

Tutto qui: semplice, ma allo stesso tempo divertentissimo e coinvolgente come pochi altri titoli: la magia – e il vocabolo è particolarmente azzeccato! – di *HoMM V* è proprio nell'incredibile capacità di spingere il giocatore a fare un altro turno, e poi ancora un altro. Mentre in molti RTS (soprattutto, i meno riusciti e innovativi) ogni "mappa" consiste nell'accumulare risorse, poi

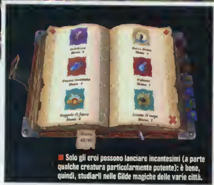
MOLTI EROI, INSIEME!

Le modalità multiplayer di *HoMM V* permettono di giocare una delle mappe "singole" (sono una dozzina) contro uno o più amici: oltre a giocare via Internet o LAN, utilizzando il sistema a turni (uno dei due giocatori, quindi, aspetta che l'altro concluda la "mossa"), *HoMM V* introduce un sistema di turni in contemporanea, valido anche se non originalissimo (era già presente in *Age of Wonders 2*). Come al solito, dato che al momento di andare in stampa il gioco non è ancora nei negozi e quindi le arene sono vuote, rimandiamo il giudizio sul multiplayer a uno dei prossimi numeri nelle pagine del Next Level.

DA NON PERDERE! ALLEGATO AL PROSSIMO NUMERO DI GMC HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV!



La fazione del "mondo sotterraneo" è una di quelle più modificate rispetto ai precedenti episodi: ricorda molto gli Elfi Oscuri di "Warhammer".



Solo gli eroi possono lanciare incantesimi (a parte qualche creatura particolarmente potente): è bene, quindi, studiarli nelle Gilde magiche delle varie città.



Avvicinarsi a un gruppo di nemici vuol dire combattimento certo, a meno di non essere della stessa "fazione" e convincerli a unirsi a voi.

VERSIONE DA COLLEZIONISTI

Esiste una versione "deluxe" del gioco. Per un extra di 10 euro comprende una mappa delle terre che visiterete (inutile ai fini del gioco, ma comunque piacevole da appendere) e il secondo episodio di *Heroes*, per un tuffo nel passato!



PROSSIMO NUMERO

Per un caso fortuito (non ci crederete, ma è così) al prossimo numero di GMC (edizione CD/DVD) troverete allegato *Heroes of Might & Magic IV*, che ha tutta la stessa magia del gioco preso in esame in queste pagine. Se non ci avete mai giocato, è un'ottima occasione per colmare questa mancanza! Il motore grafico è in 2D, e questo permetterà anche a chi non ha un super computer di divertirsi con la saga di *Heroes*.

IN ALTERNATIVA...

***Age of Wonders 2*,** Lug 02, 7
Strategico a turni leggermente più flessibile di *HoMMV*, ma anche un po' più dispersivo. Se non lo trovate nei negozi, ricordate che lo ha allegato GMC (edizione Budget) di dicembre 2004.

***Spellforce 2*,** Mag 06, 9
Per chi preferisce la strategia in tempo reale, sempre però con un tocco da gioco di ruolo.

unità, e poi lanciarsi in un paio di mega-scontri decisivi, qui dovrete pianificare sia la crescita del vostro eroe (e di quelli secondari che arruolerete man mano), sia quella delle città sotto il vostro dominio, che devono sempre fare i conti con la scarsità di oro e di risorse.

L'esplorazione è da cardiopalmo, ogni combattimento, soprattutto nei primi turni, può rivelarsi fatale. E vi garantiamo che riuscire a costruire l'edificio in grado di generare i Draghi Verdi, oppure assemblare un esercito capace di battere il dannato gruppo di golem che blocca l'accesso a una miniera d'oro è una vera soddisfazione da giocatore DOC!

La campagna principale di *HoMM V* si snoda lungo sei mini-campagne, ognuna composta da cinque missioni. Ogni mini-campagna vi metterà a capo di una delle sei fazioni del gioco. Mentre, negli episodi passati, la trama era poco più che un pretesto per una serie di missioni collegate fra loro, in *HoMM V* seguirete davvero l'evoluzione della storia, che è molto ricca e avvincente. Purtroppo, a differenza degli scorsi capitoli, dovrete seguire l'ordine di queste mini-campagne, affrontandone una solo dopo aver completato la precedente.

> "La saga di Might & Magic ha creato un background tra i più vasti e pittoreschi"

Questo porta al principale difetto di *HoMM V*, ovvero l'estrema difficoltà. L'Intelligenza Artificiale degli eroi nemici è davvero acuta, e non si lascerà sfuggire la minima opportunità per aggredire una città poco difesa, o per sottrarvi le risorse più importanti. Anche nelle battaglie non dovrete aspettarvi sconti: se c'è un modo per massacrarvi, o anche per vender cara la pelle, il computer lo troverà!

Non esiste un livello di difficoltà più semplice, dato che si inizia da "normale" e si può solo sceglierne uno più complesso; se vi bloccherete in una missione, perché puntualmente gli eroi nemici vi faranno a pezzi, non potrete iniziare un'altra mini-campagna. Spesso, quando vi accorgerete di essere nei guai, sarà troppo tardi e dovrete ricominciare da un salvataggio precedente o, addirittura, rifare la missione da capo.

Tuttavia, al di là di questo singolo difetto (e della pesantezza del motore grafico), *Heroes of Might and Magic V* è davvero un gioiello, un titolo quasi unico nel suo genere, che riesce ancora una volta, dopo quattro episodi, a unire una profondità e un'immediatezza senza pari tra gli strategici a turni, che vi farà esclamare, "ancora un altro turno" per ore e ore.

Paolo Paglianti



Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Nival** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,99/ € 39,99 (versione deluxe)** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.mightandmagic.com/HeroesV**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 2 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN/Internet/Stesso computer**

- Divertente e coinvolgente
- Un ottimo proseguimento della saga
- Il passaggio da 2D a 3D non ha snaturato il gioco

- Motore grafico pesante
- Piuttosto difficile
- Dovrete affrontare le missioni una dopo l'altra

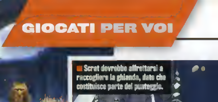
Per i fan della serie, un ottimo nuovo episodio; per chi non ci ha mai giocato, uno splendido modo di iniziare. Peccato solo per il livello di difficoltà piuttosto intenso: un livello "facile" non avrebbe guastato.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	MAPPE	ENIGMI
7	8	8	8	8	5







CLAUDIO BISIO AL MICROFONO

L'Era Glaciale 2 può vantare un doppiaggio d'eccezione. Già, perché quello che viene definito come "il bradipo pasticcione" (ovvero Sid) ha la voce di Claudio Bisio, l'affermato comico e attore che ha debuttato nei teatri e in TV nei primi Anni '80. Bisio è alla prima esperienza nel campo dei videogiochi e la cosa pare averlo divertito a sufficienza da fargli ritenere l'esperienza più che positiva. Si chiuderà qui la sua avventura nei videogame?





■ I movimenti di Scrat sono comici ed efficaci al tempo stesso, uno spasso!



■ Scrat dovrebbe affrettarsi a raccogliere la ghianda, dato che costituisce parte del punteggio.

IN ITALIANO

Tutto *L'Era Glaciale 2* è tradotto e doppiato in italiano.

GENERE: PIATTAFORME

L'ERA GLACIALE 2

Inaspettatamente, inizia il disgelo di un genere andato in ibernazione troppo presto.

È bene partire da un triste paradosso: *L'Era Glaciale 2* rischia di soffrire del lancio in contemporanea con l'omonima pellicola, che sta ormai (giustamente) imperversando nelle sale cinematografiche.

Il grande pubblico (ovvero quello che poco si cura dei pareri della stampa specializzata), probabilmente, sarà attirato dal nome sulla confezione, mentre i più scettici (con buona probabilità proprio voi che ci state leggendo) identificheranno il gioco di Vivendi come "l'ennesima scusa per buttare fuori un titolo di media qualità". Invece no, *L'Era Glaciale 2* avrebbe potuto vivere sulle sue sole gambe, dato che si tratta di un discreto gioco di piattaforme, come raramente se ne vedono nel mondo PC.

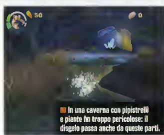
Non si tratta di una rivoluzione, né del nuovo paradigma del genere. Semplicemente, *L'Era Glaciale 2* è divertente e ben curato. D'altronde, il marchio di fabbrica Eurocom è subito riconoscibile.

I ragazzi inglesi responsabili del qui presente videogioco, infatti, avevano già varcato con successo il cancello che porta al deperito regno dei giochi di piattaforme su computer. È successo ormai qualche anno fa, con *Croc* e relativo seguito (1998 e 2000). *L'Era Glaciale 2* ricorda *Croc* da vicino, tanto da ipotizzare che i modelli fisici impiegati non debbano essere poi chissà quali lontani parenti, anzi...

Ciò che funziona in *L'Era Glaciale 2* è la cura nelle piccole cose, negli aspetti semplici eppure fondamentali: il sistema di controllo è reattivo e funziona sempre bene; la caratterizzazione dei nemici non è affatto male (anche grazie alle radici "cinematografiche", questo sì) e il protagonista Scrat è semplicemente irresistibile. La struttura dei livelli, invece, non può sempre dirsi particolarmente ispirata e il sistema di controllo prevede l'utilizzo di

> "Ciò che funziona è la cura negli aspetti semplici eppure fondamentali"

troppi pulsanti a nostro avviso, soprattutto considerato il target cui si rivolge. *L'Era Glaciale 2* riesce anche a rivelarsi dotato di un buon ritmo, almeno in parte. Nelle prime fasi di gioco si alternano differenti tipologie di prove e situazioni cui il peloso protagonista viene sottoposto, nel tentativo di rendere più imprevedibili "i prossimi dieci minuti". Con un certo successo, oltretutto.



■ In una caverna con pipistrelli e piante fin troppo pericolose: il disgelo passa anche da queste parti.

Come spesso accade anche ad altri titoli del medesimo genere, però, *L'Era Glaciale 2* non è esente da difetti: né la telecamera (che tende ogni tanto a incastrarsi in qualche angolo cieco), né la rilevazione delle collisioni convincono al cento per cento.

Si tratta, comunque, di aspetti secondari, dato che *L'Era Glaciale 2*, ridotto ai minimi termini, diverte e a strappa ben più di qualche risata.

Mattia Ravanelli





Psychonauts, Gen 06, 8,5
Lo splendido gioco di Tim Schafer e del suo nuovo team è quanto di meglio possiate comprare, oggi come oggi, in fatto di piattaforme (nel mercato PC perlomeno). Intelligente, arguto e divertente.

Rayman 3 Hoodlum Havoc, Apr 03, 8
Il terzo episodio delle avventure di Rayman conferma quanto Ubisoft e Michel Ancel ci sappiano fare: si tratta di un gioco più che valido e ormai repenbile a prezzi irrison.

info ■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Eurocom** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.iceage2game.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,4 GB HD, gamepad**
- Sistema Consigliato **P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- **Ottima caratterizzazione**
- **Sistema di controllo reattivo**
- **Bello anche da vedere**

- **Design dei livelli non sempre ispirato**
- **Qualche problema con la telecamera**
- **Niente di nuovo sotto il sole**

Un gioco semplice e onesto, ma anche realizzato con criterio e capacità dai ragazzi di Eurocom. Divertirà sia i più piccoli fan della pellicola, sia chi è alla ricerca di un gioco di piattaforme più che discreto per mettere alla prova il proprio gamepad nuovo fiammante.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	SIMPATIA
7	7	8	7	7	8

La fornace, in cantina, inquieterà non poco i sonni del protagonista.

Un'enorme fornace copriva gran parte della parete orientale. Non sapevo perché, ma iniziava a sentirmi terribilmente a disagio. Aveva un'aria... minacciosa.

All'inizio dell'avventura, Blackwood Manor sembra proprio un bel posto dove vivere.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SCRATCHES - GRAFFI MORTALI

Niente di peggio di una vecchia casa vittoriana per stare tranquilli...

IN ITALIANO

Le esplorazioni di Blackwood Manor saranno interamente in italiano. Sia il parlato (ben recitato), sia i sottotitoli con i commenti e i pensieri del protagonista sono stati tradotti nella nostra lingua. Il manuale, sempre in italiano, sarà disponibile in formato elettronico e cartaceo.



IL sogno di ogni scrittore è avere un luogo dove lavorare in pace. Se è anche fonte di ispirazione, tanto meglio. Questo deve aver pensato Michael Arthate, protagonista di *Scratches – Graffi Mortali*, al suo arrivo nella casa appena acquistata in una zona periferica dell'Inghilterra.

La villa di Blackwood Manor era stata di proprietà di un importante membro della comunità locale e protagonista di alcune tristi tragedie familiari fino alla sua morte, avvenuta nel 1963. In seguito, la proprietà era passata al medico di famiglia, il dottor Milton, scomparso misteriosamente nel 1970. Solo nell'ottobre del 1976 il protagonista entra nella dimora quale nuovo proprietario. Nei panni di Michael inizieremo con l'esaminare la magione. Sarà bene approfittare di questa fase abbastanza tranquilla per osservare ogni particolare potenzialmente interessante, annotando (farà comodo in seguito) porte e cassetti chiusi a chiave, e al momento non accessibili.





Già dopo poche ore, infatti, lo scrittore si accorgerà che qualcosa non va. Esaminando i documenti del primo proprietario, scoprirà che questi era assillato da una maschera tribale recuperata in Africa, durante un viaggio. Lo studio della maschera pare lo abbia condotto alla follia. "Niente che possa capitare a me", pensa Michael, ma già la prima notte inizia a sentire dei rumori provenire dalle pareti, dalla cantina, dalla villa stessa. Qualcosa che graffia nel buio. Qualcosa di sconosciuto che lo sta aspettando...

Scratches è un'avventura che punta tutto sulla trama e sull'atmosfera. Il protagonista è volontariamente isolato dal mondo. Il telefono è il suo unico contatto con l'esterno. La luce elettrica non funziona (si sa, le case vecchie hanno i loro problemi) e il tecnico non arriva il primo giorno, né il secondo, a causa di un temporale. I disagi aumentano progressivamente insieme alla sensazione di pericolo e di tensione che il giocatore, così come il suo alter ego, difficilmente potrà evitare.

La villa è ben rappresentata, seguendo progetti dell'epoca in modo da essere verosimile e colma di oggetti e particolari. Disposta su tre piani, non è enorme e rapidamente impareremo a conoscerla, così come accadrà per il giardino e le costruzioni esterne: la serra, la cappella di famiglia e la tomba, inizialmente non accessibili.

La grafica di *Scratches* è curata, anche se non appare ai livelli che ci si aspetterebbe nel 2006: la risoluzione non è elevatissima (fissa a 800x600) e il sistema grafico non è realmente tridimensionale. Ci sposteremo solo tra posizioni prefissate e da ognuna saremo in grado di spaziare con lo sguardo intorno a noi, per interagire con l'ambiente. Raccoglieremo oggetti interessanti e li manipoleremo all'interno dell'inventario per costruirne altri e per riutilizzarli nelle varie locazioni, secondo le necessità. Sarà impossibile perdere indizi importanti, così come morire o rimanere bloccati nel corso del gioco, va però segnalato che alcuni oggetti saranno un po' difficili da individuare, in quanto piccoli o posizionati in luoghi particolarmente oscuri.

Il puntatore, con cui effettueremo ogni azione nel gioco, permette di esaminare suppellettili, di spostarsi tra le varie stanze e di sfruttare eventuali utensili, il tutto in maniera molto semplice. Non esistono azioni specifiche: solo osservare o adoperare, genericamente, l'oggetto selezionato o evidenziato.

Gli spostamenti, con il passare del tempo, diventano parte fondamentale della tensione che *Scratches* trasmette. Una volta coinvolti nell'indagine (vorremo scoprire cosa è realmente accaduto al primo proprietario della villa) e nella situazione (causa i rumori inquietanti che di notte risuonano nelle stanze), ci troveremo noi stessi dubbiosi su cosa realmente ci sia, insieme a noi, nella villa.

Nel buio della notte, ogni porta da aprire celerà un dubbio. Non sapremo mai cosa troveremo dall'altro lato, anche se, come

PORTE A SENSO UNICO

Durante l'esplorazione della villa, noteremo che le porte si apriranno tutte allontanandosi dal protagonista, da qualsiasi lato si decida di aprirle! Questa volta, la spiegazione non scomoda spiriti e maledizioni: i programmatori hanno scelto di realizzarle così semplicemente per una questione estetica!



NEL CD E NEL DVD

Se volete un assaggio delle atmosfere di *Scratches* non vi resta che installare il demo presente sul CD 3 e sul DVD allegati alle omonime edizioni di GMC di questo mese.

PROBLEMI CON IL MONITOR?

Scratches presenta una risoluzione video di 800x600 punti, in modalità OpenGL. Con Windows XP (e altre versioni) ciò potrebbe significare che il cosiddetto refresh (la velocità con cui l'immagine viene ridisegnata ogni secondo) sarà impostato automaticamente a 60 Hertz. Tale valore non è modificabile tramite il sistema operativo. Con alcuni monitor, questa impostazione può dare problemi, solitamente uno sfarfallio dell'immagine sullo schermo. Per risolvere il tutto, consigliamo di editare con il Blocco note il file SCREAM.CFG presente nella cartella del gioco e di modificare il valore accanto a "RATE" da "0" a "70". Salvando il file e facendo ripartire *Scratches*, lo sfarfallio dovrebbe sparire.

Gli interni della villa sono ricchi di particolari, bisognerà esaminare tutto con estrema attenzione.

SALVATAGGI RIDOTTI

Nel corso del gioco non potremo morire né perdere oggetti importanti. Ciò nonostante, ogni avventuriero apprezza la libertà di salvare la partita in qualsiasi momento, per un numero illimitato di volte. Evidentemente, gli sviluppatori non la pensano così: avremo a disposizione solamente dieci posizioni per i salvataggi, che dovremo farci bastare stando attenti a non mettere al sicuro troppo spesso i nostri progressi.

Il telefono sarà il nostro unico contatto con il mondo esterno, sfruttiamolo al meglio!

L'inventario è un semplice elenco delle icone degli oggetti raccolti, che potremo usare anche tra loro.

nei migliori thriller, i momenti di maggior tensione saranno quelli in cui, alla fine, non succederà niente. Un paio di scene, in particolare, saranno in grado di spaventare molti giocatori, non ne dubitiamo. Giocare la sera, nella penombra e con il monitor non eccessivamente luminoso, sarà la ciliegina sulla torta.

Gli enigmi, mai estranei alla trama o fuori posto, saranno sempre risolvibili per i giocatori che affronteranno l'avventura con metodo. Un unico momento – l'apertura di un cofanetto mediante una combinazione – ci ha sorpreso negativamente: ottenere la sequenza necessaria a superarlo ci è sembrato fin troppo difficile, ma possiamo considerarlo come il picco di complessità in un titolo che, con un po' di abilità e senza bloccarsi troppo, si termina nel corso di una settimana di gioco serale (secondo la nostra stima, un appassionato di media esperienza lo terminerà in poco più di dieci ore).

"Sarà impossibile perdere indizi importanti, così come morire"

L'esperienza è rifinita da una colonna sonora convincente. Musica ed effetti acustici aiutano, come in certi film, ad accrescere la sensazione di pericolo imminente. Il gioco non è solo indagine, Michael scoprirà molto tramite letture e telefonate, ma dovrà scavare ben più a fondo di quanto non voglia e, in alcune scene, si troverà anche fisicamente in pericolo, di fronte a qualcosa di ignoto.

Cosa è vero e cosa è frutto di semplice immaginazione? Esiste realmente qualcosa nelle profondità di Blackwood Manor o Michael è solo vittima di una potente autosuggestione? Quasi tutte le domande troveranno risposta entro il finale di *Scratches*, lasciando volutamente alcuni dubbi al giocatore, ma dubbi di quelli "buoni", non causati da lacune nella sceneggiatura. Un buon esempio di come l'abilità e la passione di alcuni programmatori valgano più, in casi come questo, di tecnologie avanzate ed effetti speciali.

Roberto Camisana



IN ALTERNATIVA...

Dark Fall, Nov 03, 7
Atmosfera e tensione in un'avventura affine a *Scratches*. È stata allegata a GMC Budget di marzo 2006!

The Black Mirror, Nov 04, 8
Anche in questo titolo sono di scena castelli e misteri, con un tocco di soprannaturale.

Info ■ Casa **Power Up** ■ Sviluppatore **Nucleosys** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **02/89289120** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.scratchesmystery.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB compatibile OpenGL, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB compatibile OpenGL**
- Multiplayer **No**

- Trama ottimamente scritta e d'atmosfera
- Alcune scene fanno paura
- Eccellente colonna sonora

- Tecnicamente non all'avanguardia
- Un particolare enigma è forse troppo difficile
- Solo dieci posizioni per i salvataggi

Grande atmosfera e momenti di vera paura aspettano chi avrà la pazienza di giocare a *Scratches – Graffi Mortali*, magari di notte e prestando attenzione a tutti i dettagli. Vietato accendere la luce, vivamente sconsigliato scendere in cantina...

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	8	7	8	7



Una mappa della zona indica sia dove ci troviamo, sia gli obiettivi dell'attuale missione.


Se un nemico si accorgerà di noi, il suo "campo visivo" apparirà sulla mappa; un colore viola acceso indicherà che starà venendo sedotto da Kate.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

Dei satanassi terrorizzano una regione del West! Toccherà ai nostri eroi metterli a nanna con azioni da "commandos".

NEL lontano West, tra Arizona e Nuovo Messico, sotto il cocente sole di mezzogiorno e le gelide stelle delle notti americane, il ranger Ross Cooper si è messo nei guai; suo fratello John, arrivato a Santa Fe in cerca di notizie, scopre ben presto che dietro la sparizione di Ross c'è un certo Dillon, un losco figuro al servizio di un serpente a sonagli ancora più potente di nome "Angel Face".



Dall'indagare sulla scomparsa allo scoprire che il consanguineo è finito male, il passo è breve. Sangue e dinamite! Furioso, John raduna con un fischio la sua banda di cacciatori di taglie e si mette in caccia dei colpevoli, deciso a portare sulle loro teste una terribile vendetta. Riusciranno sei "disperati" a sconfiggere da soli le legioni di banditi al servizio di Angel Face?

Desperados 2: Cooper's Revenge non è solo il seguito di *Desperados: Wanted Dead or Alive* pubblicato dall'allora Infogrames (oggi Atari) nel 2001, ma è il primo titolo di strategia in tempo reale in 3D a continuare per davvero la tradizione iniziata con *Commandos* di Eidos nel 1998 (dopo che il recente *Commandos Strike Force* ha abbandonato le proprie radici per abbracciare molti elementi degli sparatutto in prima persona).

Il nostro compito è di affrontare una serie di difficili missioni coordinando con tempismo, intelligenza e sangue freddo il gruppo dei protagonisti e l'impiego dei loro talenti. L'azione frenetica dei normali RTS è sostituita dalla necessità di pensare a ogni mossa, di riflettere sulla posizione dei nemici e dei loro movimenti, e di sfruttare nel modo migliore le opportunità offerte dal terreno. *Commandos* e *Desperados*, al tempo della loro pubblicazione, vennero definiti "rompicapo in tempo reale", e tale peculiare giocabilità torna alla grande in *Desperados 2*.

Ogni personaggio al nostro com(m)ando è caratterizzato da abilità particolari e da un equipaggiamento specifico. Le prime includono talenti quali sedurre (così da distrarre l'attenzione di una guardia), legare saldamente i nemici svenuti o essere abbastanza forti da caricarsi in spalla i loro corpi esanimi e trasportarli in qualche angolo buio (non possiamo chiedere a una gentile fanciulla da saloon di sollevare un messicano di cento chili). Il secondo, oltre a pistole e fucili, comprende anche candelotti di dinamite, tritolo, mirini telescopici per le armi, pugnali da lancio (per freddare a distanza silenziosamente), e utensili più "esotici" come fiale di gas soporifero o una micidiale cipria urticante.

In generale, mentre le abilità possono essere usate sempre, ogni oggetto di equipaggiamento ha un numero limitato di impieghi. Fortunatamente, le mappe sono costellate di "ricariche", il più delle volte collocate in luoghi strategici (protette da nemici o nascoste in qualche angolo del paesaggio); gli avversari stessi, quando stesi, lasciano cadere munizioni addizionali.

Anche i nemici, seppure più genericamente, hanno talenti di vario tipo. I più comuni sono, ovviamente, la capacità di sentire i nostri personaggi e di vederli. Un utile strumento permette di controllare in ogni momento l'area coperta dal campo visivo di un particolare avversario, e sebbene ciò non sia molto realistico, è senz'altro utile quando occorre superare due sentinelle scivolando tra le ombre. L'Intelligenza Artificiale che li gestisce utilizza vari livelli di "allarme", dal semplice sospetto che stia accadendo qualcosa di strano

WESTERN ALL'ITALIANA

L'edizione di *Desperados 2* distribuita nel nostro Paese è completamente tradotta in italiano: confezione, manuale, programma e voci dei protagonisti. La versione nella nostra lingua è buona, ed è stato rinfrescante imbattersi in una conversione in italiano "vero" dopo gli scivoloni di *Oblivion*. Il doppiaggio non è il massimo in fatto di recitazione, ma è stato fatto un lavoro soddisfacente.



SUL DVD

Troverete il demo di *Desperados 2: Cooper's Revenge* sul DVD dell'omonima edizione di GMC. Nella versione allegata sono stati riscontrati dei problemi con le schede ATI che utilizzano le versioni 6.2 e 6.3 dei driver Catalyst, e vi consigliamo perciò di aggiornare l'installazione alla versione 6.4 o più recente.



I NOSTRI PARD: COOPER

Fratello di un ranger finito nel mirino di alcuni loschi beccaccioni, John Cooper si guadagna da vivere come cacciatore di taglie. Infallibile con pistole e pugnali, può tagliare la gola a un nemico e trasportarne il cadavere nell'ombra senza che nessuno se ne accorga. Il suo orologio da taschino munito di suoneria a molla può essere scagliato per distrarre i nemici.



Possiamo allontanare il punto di vista dai protagonisti, in modo da abbracciare con lo sguardo le situazione intorno a loro.



Alcuni scontri coinvolgono interni molto dettagliati.

I NOSTRI PARD: KATE

Abito appariscente, giarrettiera e aria spigliata: Kate superficialmente potrebbe ricordare una delle tante ragazze che cercavano di guadagnarsi la vita lavorando come "gradevoli soprammobili" nei saloon. In realtà, è una tipa tosta, capace di distrarre i nemici con le arti della seduzione e di stenderli con un soffio di micidiale cipria.



I NOSTRI PARD: SANCHEZ

Con la sua dentatura incerta, l'accento spagnoleggiante, i baffoni e l'atteggiamento guascone, Pablo Sanchez incarna alla perfezione lo stereotipo etnico della "simpatica spalla messicana". Oltre che a sparare con una potente (ma imprecisa) doppietta, Sanchez può stordire i nemici scagliando pietre, piazzare trappole e posizionare strategicamente fiaschette di tequila, così che gli avversari litighino per impadronirsene.



Un singolo candelotto di dinamite può devastare un'area grande quasi quanto lo schermo.

I NOSTRI PARD: "DOC" MCCOY



Il classico dottore del West: laconico, con una benda sull'occhio, cappottone nero da beccamorto e la fida valigetta con gli "strumenti" sempre con sé. Può addormentare gli avversari lanciando fiale di gas che intossicano chi si trova entro un'area abbastanza vasta, curare gli alleati, e colpire a enorme distanza grazie a un pistolone dalla canna incredibilmente lunga munito di mirino telescopico.

alla caccia senza tregua dei personaggi avvistati. Il livello di allerta di un particolare nemico è costantemente indicato dal colore che appare cliccando su di lui: verde per il "tutto OK", rosso per quando è attivamente in caccia di qualcuno e varie tonalità di giallo e arancione per quando è insospettito; gli avversari allertati pattugliano la zona con più accuratezza, armi in pugno, e non possono essere sorpresi. Le guardie, inoltre, si allarmeranno ogni volta che incontreranno il corpo esanime di un compagno, o che vedranno qualcuno cadere stecchito, anche se non saranno in grado di determinare la posizione del colpevole (magari perché è stata utilizzata una silenziosa freccia...).

In ogni caso, il livello di difficoltà (ce ne sono due) determina la reattività dei nemici e, se non riusciamo a completare un passaggio perché questi ultimi sono vispi come grilli, possiamo passare in ogni momento a quello più semplice. Un'interessante innovazione è la

> **"Visiteremo i luoghi e le situazioni classiche dei film western"**

possibilità di giocare in terza persona, con il punto di vista che, premendo TAB, si sposta alle spalle di un personaggio.

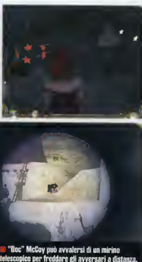
I controlli in questa modalità ricordano la versione semplificata di uno sparatutto in prima persona, ma probabilmente è *Thief: Deadly Shadows* il gioco a cui subito corre la mente mentre si cerca di manovrare i nostri eroi in modo da non suscitare l'attenzione degli avversari; a rinforzare tale somiglianza ci sono indicatori sullo schermo che mostrano quanto siamo "visibili" in un dato momento e quanto rumore stiamo producendo, due fattori direttamente influenzati dalla nostra postura, dal livello di luce della zona e da quanto rapidamente ci stiamo spostando.

Un altro parallelismo con *Thief* è che i personaggi, non importa quanto fisicamente robusti, digeriscono malissimo il piombo: uno o due colpi sono sufficienti ad abbatterli e, sebbene in teoria sia possibile risolvere alcune situazioni aprendosi la strada sparando, in pratica bastano un paio di nemici ben piazzati per sterminare l'intera squadra con l'efficacia di un plotone di esecuzione – ed è sufficiente che *uno solo* dei nostri personaggi muoia perché l'intera missione sia dichiarata fallita. Inoltre, sparare fa rumore e attirerà l'attenzione dei "cattivi" anche a parecchia distanza. In definitiva, aprire il fuoco deve essere una scelta tattica ben precisa, da compiere con prudenza.

Le mappe sono belle e alquanto vaste. Gli ambienti in cui i sei protagonisti si muovono coprono tutto lo spettro dei paesaggi classici dei film western: cittadine, pueblo, canyon, fortini, villaggi



■ Le mappe sono enormi: quella del pueblo "Il Nido dell'Aquila" ricorda "Blade Runner".



■ "Doc" McCoy può avvalersi di un mirino telescopico per freddare gli avversari a distanza.

I NOSTRI PARD: HAWKEYE

Poteva mancare il prode figlio del capo indiano? Naturalmente no! Il nostro compagno nativo americano è un assassino letale e, cosa che ci interessa di più, silenzioso! Le sue frecce fulminano i cattivi senza attirare sgradite attenzioni, mentre la sua conoscenza della natura gli permette di attraversare fiumi e specchi d'acqua che bloccherebbero gli amici. Questo misterioso personaggio è la novità di *Desperados 2*.

indiani e così via. Più missioni possono svolgersi sulla stessa mappa, anche se nemici e bonus vengono riposizionati all'inizio di ogni scenario in base alla trama dello stesso. Anche le azioni in cui i nostri eroi si troveranno impegnati sono molto diverse tra loro, variando da missioni di infiltrazione in accampamenti nemici (in cui bisognerà non farsi scoprire dalle dozzine di guardie che circolano nei dintorni) a roventi battaglie con pistole, fucili e dinamite, nella migliore tradizione dei film di Sam Peckinpah.

La trama di *Desperodos 2*, pur essendo imperniata sul desiderio di vendetta di Cooper, si concede ogni tanto deviazioni sufficienti a farci partecipare a tutte le situazioni tipiche dei film e fumetti western: difesa della carovana dei coloni, liberazione di prigionieri appesi a testa in giù da rupi vertiginose, battaglie contro i pellerosse e la sempreverde sparatoria nel saloon.

Il più grosso difetto del gioco coincide con quello dei titoli cui si ispira e che lo hanno preceduto: ogni missione è, essenzialmente, un rompicapo che per essere risolto richiede al giocatore di scoprire il modo migliore di usare i talenti e le risorse a disposizione dei personaggi. Questo, talvolta, richiede molti, *molti* tentativi ed errori: sbagliare, ricaricare e sbagliare di nuovo in modo diverso è una routine pressoché inevitabile durante una partita a *Desperados 2*, e in alcuni scenari si ha la sensazione che uno o due tentativi falliti siano obbligatori per capire come procedere. Inoltre, è perfettamente possibile aprirsi allegramente la strada durante la prima parte di una missione a colpi di dinamite, gas e fucilate, solo per trovarsi senza munizioni in una situazione critica, scoprendo quindi di essersi cacciati in un vicolo cieco. Una situazione di questo tipo richiede di ricominciare lo scenario dall'inizio o, quantomeno, da una posizione precedente, e per tale ragione consigliamo di salvare spesso.

Malgrado il desiderio di tirare uno stivale contro il monitor ci abbia preso più di una volta, alla fine *Desperados 2* ci è proprio piaciuto. Al livello di difficoltà più semplice è un divertente gioco di strategia con un pizzico di GdR, che permetterà a tutta la famiglia di passare parecchie ore piacevoli guidando i sei protagonisti nelle loro ardite azioni alla "Tex Willer" (e, vale la pena di notarlo, è sempre bello imbattersi in un gioco con le qualità giuste per interessare sia il giocatore occasionale, sia l'appassionato). Al livello difficile, gli scenari si trasformano in veri e propri rompicapi che richiedono improvvisazione tattica e tempismo, e questa modalità di gioco è indicata a chi non ha paura di spremersi le meningi. Una combinazione davvero azzeccata!

Vincenzo Beretta



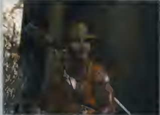
IN ALTERNATIVA...

Commondos 3: Destination Berlin,
Nov 2003, 8
L'ultimo gioco in chiave RTS della serie *Commandos* ci porta sui campi di battaglia della Seconda Guerra Mondiale durante la seconda fase del conflitto Stalingrado, la Normandia e l'avanzata verso Berlino

Thief: Deadly Shadows,
Lug 2004, 8
Il terzo capitolo della saga "stealth" di Eidos può apparire un'alternativa curiosa, ma le silenziose imprese del ladro Garrett in una grande metropoli fantasy ricordano da vicino le azioni in prima persona di *Desperados 2*.

I NOSTRI PARD: SAM

L'unico componente di colore del gruppo è Sam Williams, l'esperto di esplosivi. Dinamite, TNT e nitroglicerina non hanno segreti per lui, e la presenza di Sam garantisce che il gruppo abbia sempre il modo di farsi strada con le maniere forti, se il dialogo con pistole e fucili fallisce. L'unico problema è che le detonazioni sono così violente da risultare un pericolo anche per gli alleati.



PRONTI? AZIONE!

Per semplificare la vita ai giocatori, gli sviluppatori hanno introdotto la possibilità per ogni personaggio di "registrare" un certo numero di azioni, che possono quindi essere eseguite una di seguito all'altra premendo il tasto "Invio". Per esempio, possiamo ordinare a Jim di muoversi in un certo punto, lanciare la dinamite, tornare al riparo e gettarsi a terra, ed egli eseguirà queste quattro mosse alla pressione del tasto. Un'opzione in più è quella di ordinare a un personaggio di compiere una o più azioni automaticamente nel momento in cui viene avvistato da un nemico, come estrarre la pistola e sparare. Mentre un oculato uso di tale comando può rivelarsi utile in certe situazioni (come piazzare un eroe in un punto strategico e fargli aprire il fuoco contro tutti gli avversari che passano di lì), è bene dire che i protagonisti lasciati a loro stessi non sono fulmini di guerra, e non dovremo attenderci da loro un comportamento davvero "intelligente", se non li seguiremo costantemente.



Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Spellbound** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.desperados2.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda grafica 3D 64 MB RAM, 3,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM**
- Multiplayer **No**

Pro
- Sei personaggi ben caratterizzati
- Mappe enormi e molto varie
- Due livelli di difficoltà

Contro
- A tratti frustrante
- Le missioni dovranno essere ripetute molte volte
- La I.A. del nemico, a volte, è un po' irrealistica

Un gioco che offre una sfida e un coinvolgimento sempre maggiori, man mano che si procede nei vari livelli. Malgrado la grafica 3D, mantiene lo spirito dell'originale, e si pone quale valida alternativa per tutti coloro che non hanno gradito le recenti evoluzioni della serie *Commandos*.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	DESIGN DELLE MAPPE	QUALITÀ ROMPICAPO
8	6	8	7	8	7

8

Usare il fucile da cecchino è rischioso, ma anche molto efficace.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS

I modelli poligonali dei soldati sono convincenti. Le animazioni un po' meno.

Per diventare soldati è necessaria molta, molta pazienza.

IN ITALIANO

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers è completamente tradotto in italiano, doppiaggio compreso. Il parlato, pur non candidandosi all'Oscar, è di buona qualità, così come gli effetti sonori. La traduzione è funestata da alcuni piccoli errori, fastidiosi ma tutto sommato trascurabili.

ONLINE

È disponibile una ricca modalità online, con una campagna cooperativa e i classici deathmatch. È probabile che si venga a creare una folta comunità di giocatori, che potrebbe salvare Ten Hammers dalla mediocrità. In ogni caso, è troppo presto per dirlo, dunque ci limitiamo a constatare che il multiplayer è interessante e ben strutturato.

IL primo *Full Spectrum Worrior* era senza dubbio un gioco particolare. All'apparenza sembrava uno sparatutto ragionato in stile *Brothers in Arms*, ma in realtà si focalizzava esclusivamente sulla componente tattica.

Il giocatore non aveva direttamente il controllo sui membri della squadra e si limitava a impartire ordini con il mouse, indicando ai soldati dove andare, come ripararsi e in quale zona fare fuoco. Questa impostazione atipica era dovuta alle origini di *Full Spectrum Worrior*, nato come programma di addestramento per le truppe dell'Esercito degli Stati Uniti. Proprio come nel mondo reale, per sopravvivere era necessario procedere di copertura in copertura, stando attenti a gestire bene le proprie risorse e imparando a immobilizzare i nemici con il fuoco di soppressione, per poi prenderli sul fianco. Il problema di questa formula era che, dopo i primi livelli, si aveva la sensazione di trovarsi davanti a un semplice rompicapo, simile a una partita a scacchi e governato da leggi troppo rigide per trasmettere le emozioni forti che ci si aspetta da un titolo bellico. *Ten Hommers*, pur proseguendo sulla stessa strada, tenta di risolvere questo problema, aggiungendo nuovi mezzi, manovre e variabili.

Il meccanismo alla base del gioco è dunque lo stesso del precedente episodio, ed è piuttosto semplice. Avrete a disposizione due squadre, ognuna delle quali composta da quattro soldati. Per sopravvivere, dovrete muoverle con cautela, facendole collaborare per ridurre i rischi al minimo. Per esempio, nella prima missione vi capiterà di dover liberare una piazza tenuta in scacco da un uomo con un grosso mitragliatore, ben al riparo dietro una vettura. Un assalto frontale sarebbe un suicidio e basterebbe uscire allo scoperto anche solo per un secondo per trovarsi crivellati di colpi. L'unica risorsa strategica da sfruttare è un vicolo dall'altro lato della piazza, che con tutta probabilità conduce ai fianchi del nemico. La situazione, dunque, non è così disperata. Una delle due squadre si ripara dietro un muro e, senza esporsi, inizia a tirare a volontà sul mitragliere. Il poveretto, vedendo la pioggia di proiettili che arriva nella sua direzione, è costretto a rimanere rintanato, senza sparare nemmeno un colpo. In questo caso, si dice che il nemico è soppresso,

> "L'interfaccia è goffa e piena di imperfezioni"

condizione indicata da una X sopra la sua testa. Grazie a questo espediente, l'altra squadra può attraversare la piazza senza troppi rischi, infilandosi nel vicolo e cogliendo di sorpresa il mitragliere. Tale strategia, pur essendo molto efficace, non è l'unica attuabile in *Ten Hommers*.

A differenza del precedente episodio, infatti, le squadre sono divisibili in due, permettendo di manovrare fino a quattro nuclei composti da due soldati. Ovviamente, dimezzando il numero si diminuisce drasticamente anche la potenza di fuoco, dunque questa facoltà va sfruttata solo in determinati casi (abbastanza rari, a dire il vero). L'altra grande aggiunta è la dimensione verticale, che ricalcola l'efficacia delle coperture in base alla posizione di chi spara e dell'altezza dei ripari.

In alcuni livelli, infatti, ci sono scalinate e palazzi in cui arroccarsi: sparando da una finestra, non solo il proprio soldato sarà perfettamente protetto, ma colpirà più facilmente i nemici che si troveranno al piano di sotto. Nelle situazioni più disperate sarà necessario ricorrere alle granate o ai fumogeni, in grado di accecare per un breve periodo gli avversari, consentendo alle vostre squadre di passare nelle loro vicinanze senza rischiare di morire. L'altra nuova possibilità è quella di controllare direttamente un membro a scelta del team (il cecchino, il granatiere o il fuciliere). Scegliendo questa opzione, il

VACANZE IN ZEKISTAN

Le vicende di *Ten Hammers* sono ambientate in Zekistan, un paese simil-mediorientale inventato per l'occasione. In realtà, per quanto possa essere fittizio, i riferimenti a Iraq e Afganistan si sprecano. Non c'è niente di male, ma visti gli scottanti temi di attualità cui si accenna, alcuni potrebbero essere disturbati da questa scelta, specie sentendo i discorsi che i soldati faranno durante le missioni. Visto che si gioca dalla parte degli americani, suddetti discorsi sembreranno spesso e volentieri molto schierati politicamente, forse un po' troppo per i canoni dei videogiochi.



FUOCO DI SOPPRESSIONE

Quando un soldato nemico è investito da un volume di fuoco significativo è costretto a ripararsi, rimanendo senza sparare. Perché questa condizione si verifichi, è necessario che un numero sufficiente di soldati lo stia attaccando, magari da postazioni diverse. Secondo quanto fuoco stanno ricevendo, i nemici hanno un numero di barrette sopra la loro testa. Una barretta significa che, anche se sono sotto tiro, sono liberi di muoversi tranquillamente; due che iniziano ad accusare le vostre manovre e tre che sono quasi inermi. La X, invece, indica quando i militari sono completamente "soppressi", dunque innocui.





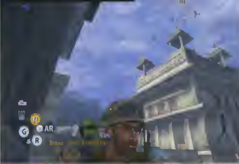
Le parti "indoor" dei livelli sono interessanti, ma poco adatte al sistema di controllo.

I FERITI

Se un membro della vostra squadra viene ferito, dovrete portarvelo dietro mettendolo in spalla a un soldato ancora in salute. Si tratta di un evento tragico, non tanto per le sofferenze del poveretto, ma perché la potenza di fuoco e la rapidità di movimento dei vostri uomini caleranno vertiginosamente.



Snidare un cecchino è sempre difficile, specie quando è così arroccato.



I livelli sono belli da vedere, ma purtroppo un po' ripetitivi nella struttura.

CHIACCHIERONI

Durante le missioni, i soldati continueranno a parlare tra loro, scambiandosi battute o indicazioni su come muoversi. All'inizio è divertente e crea atmosfera, ma dopo poche ore diventa esasperante. Alla lunga, le frasi tendono a ripetersi, martoriando le vostre orecchie e la vostra pazienza. A volte, il silenzio è d'oro.



Sparare dai mezzi corazzati sembra troppo facile, almeno finché non entrano in gioco i lanciarazzi.

soldato si esporrà per un breve tempo al fuoco nemico, permettendovi di mirare con precisione, cavandovi d'impaccio nelle situazioni più spinose. In alcune missioni comanderete anche dei mezzi corazzati, ottimi sia come coperture mobili, sia per superare alcuni posti di blocco.

Ten Hammers, dunque, mette molta più carne al fuoco rispetto allo scorso episodio; purtroppo, però, non è abbastanza per raggiungere l'eccellenza. Dopo un paio d'ore torna l'infausta sensazione da rompicapo del primo capitolo e affiorano diversi difetti in grado di rovinare gran parte del divertimento. La colpa non è della gamma di azioni a disposizione, più che sufficiente a garantire varietà al gioco, bensì della struttura dei livelli, creati con poca perizia e alla lunga ripetitivi. Inoltre, l'interfaccia è molto goffa, macchinosa e piena di imperfezioni. Spesso i soldati tardano a rispondere agli ordini o, peggio, li fraintendono, gettandosi tra le braccia dei nemici e vanificando le vostre strategie.

In questi casi, la frustrazione la fa da padrona, anche perché il rigido sistema di salvataggi a checkpoint vi obbligherà a ripercorrere lunghi tratti dei livelli. Visto che nella maggior parte dei casi c'è un solo metodo per proseguire, vi troverete dunque a ripetere meccanicamente le azioni che avete già compiuto pochi minuti prima, annoiandovi e arriabbiandovi per le imprecisioni del sistema di comandi. La grafica, pur non essendo disastrosa, poteva essere migliore. Mentre gli scenari sono ben fatti e rendono l'idea di un paese in guerra, i personaggi e le animazioni sono di qualità insufficiente.

In pratica, *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* non riesce a distaccarsi completamente dai problemi del primo episodio, rivelandosi appetibile solo per i fan della strategia militare. È un peccato, perché di potenzialità ce n'erano, e anche parecchie.

Fabio Bortolotti 

IN ALTERNATIVA...

Brothers in Arms: Earned in Blood, Nov 05, 8
Un solido sparatutto tattico, con più azione e ritmo rispetto a *Ten Hammers*.

Call of Duty 2, Dic 05, 9
Sempre di guerra si parla, ma in questo caso con le meccaniche di gioco tipiche degli FPS.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Pandemic** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.fullspectrumwarrior.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 1,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Più elementi tattici rispetto allo scorso episodio
- Ricco di potenzialità online
- Campagna single player abbastanza lunga

- Intelligenza Artificiale un po' carente
- A tratti sembra solo un rompicapo
- Interfaccia scomoda

Pur aggiungendo nuove possibilità, *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers* rimane legato ai problemi che avevano afflitto il primo episodio. L'interfaccia è scomoda e si ha la sensazione di giocare con un rompicapo. Solo per i fan della tattica militare.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MAPPE
6	7	6	7	6	6



Le semplicità con cui si raccolgono ed esaminano le prove svilisce il complesso lavoro della polizia scientifica.





Le atmosfere di lerce e putride cantine sono rese benissimo, e la tensione sarà palpabile mentre ci si avventurerà nei tetri corridoi.

GENERE: AZIONE/AVVENTURA

CONDEMNED

Il genere dei thriller continua a spopolare al cinema e in TV: è ora che i serial killer invadano anche i videogiochi!

IN ITALIANO

Condemned punta molto del proprio fascino su atmosfere e recitazione dei personaggi, che non hanno nulla da invidiare ad alcuni famosi telefilm. Una traduzione in italiano di tutti i dialoghi sarebbe stata un'operazione rischiosa, a meno di affidarsi a costosi doppiatori professionisti. Il distributore ha quindi preferito limitarsi all'italiano solo per sottotitoli e testi a video, lasciando l'ottimo parlato della versione originale in inglese.

NEL DVD

Se volete calarvi in prima persona nelle atmosfere di *Condemned*, magari incuriositi dalla trama, potete dargli un'occhiata semplicemente inserendo nel lettore il DVD allegato a GMC e installando il corposo demo da oltre 500 MB.

NON è facile inquadrare *Condemned* in un preciso genere videoludico. Sebbene la prima definizione che venga in mente sia quella di avventura, un appassionato di questo filone difficilmente potrà digerirla.

Un'avventura, infatti, presuppone che il giocatore debba risolvere degli enigmi (praticamente inesistenti nel titolo di Monolith), mentre *Condemned* assomiglia più a un lungo tutorial: quando si arriva in prossimità di una porta chiusa, infatti, verrà indicato quale strumento sarà necessario per aprirla, e solitamente basterà girare lo sguardo per trovarselo di fianco. Avendo a che fare con delle investigazioni, molto spesso sarà necessario sfruttare i gingilli tecnologici della polizia scientifica per scovare le tracce da analizzare, ma anche in questo caso il giocatore sarà seguito passo per passo, e non verrà richiesto alcuno sforzo mentale per proseguire.

Il sesto senso (che si manifesta tramite la sfocatura della vista), per esempio, indicherà le zone "calde" da tenere d'occhio, mentre la pressione del tasto "T" attiverà il marchingegno più adatto al contesto. Non bisognerà nemmeno fare lo sforzo di intuire il tipo di indizio da ricercare, e quindi di cercare lo strumento giusto, dal momento che tutto verrà fatto per voi dal computer, e l'unico apporto sarà quello di zoomare correttamente con la macchina fotografica per inviare poi l'immagine al laboratorio d'analisi. Non aspettatevi di esplorare complesse strutture alla ricerca delle stanze in cui è stato compiuto il reato: l'organizzazione dei livelli è interamente lineare, e solo raramente correrete il rischio di smarrirvi anche solo per un minuto. Di contro, non mancheranno numerosi momenti di incredulità: com'è possibile usare asce o mazze per sfondare le alcune porte chiuse e sigillate, mentre altre, identiche in tutto e per tutto, sembrano resistere anche alla deflagrazione di una bomba H?

Appurato che *Condemned* non condivide la struttura classica di un'avventura, proviamo a vedere se lo si riesce a inquadrare nel genere degli sparatutto in soggettiva. Effettivamente, non mancano

> "Condemned si rivela un lunghissimo tutorial"

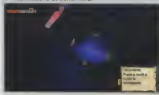
le armi da raccogliere, soprattutto quelle da corpo a corpo, oltre al fido taser che vi accompagnerà dall'inizio alla fine. Pur se frequenti, però, gli scontri a fuoco non sono la parte preponderante del gioco, e non richiedono i riflessi e l'abilità di un *Quake* o di un *F.E.A.R.*

Nella maggior parte dei casi, la violenza è necessaria per sbarazzarsi dei nemici così da procedere con l'esame della scena del crimine. Le armi da fuoco saranno quelle che userete di meno, considerato il numero esiguo di pistole e fucili che reperirete in giro, solitamente con pochissimi colpi nel caricatore. Sarà più frequente l'impiego di armi bianche, che vanno dall'anta degli armadietti ai piedi di porco, dalle mazze ferrate alle asce antincendio, senza tralasciare tubi del gas sradicati dalle pareti e assi chiodate strappate dai mobili in rovina. In base alla velocità, alla distanza e ai danni inflitti, dovrete scegliere con attenzione il vostro arsenale, complice anche l'impossibilità di portare con sé più di un oggetto alla volta. Non aspettatevi sezioni ultraviolente e frenetiche e, in ogni caso, tenete a mente che la tattica di combattimento è basilare: parare il colpo e rispondere. In poche parole, si tratta di schivare e selezionare la mossa giusta al momento opportuno.

Se non è consentito inquadrare *Condemned* a pieno titolo né fra gli sparatutto in soggettiva, né fra le avventure,

IL KIT DEL CACCIATORE

Come saprà ogni appassionato di serial TV, sono molti gli strumenti che usa la polizia scientifica per scovare le tracce dei criminali. Nel caso di *Condemned*, la tecnologia (insieme alle esigenze di gameplay) ha anche permesso di analizzare in tempo reale quanto scoperto, grazie alla collaborazione di un collega costantemente in contatto con il cellulare. Ogni volta che il "sesto senso" vi avvertirà della presenza di indizi, potrete estrarre una luce ultravioletta che vi permetterà di rivelare delle impronte, le quali verranno analizzate tramite uno scanner 3D, una fotocamera digitale o un peculiare aggeggio (il Raccoglitore) simile al tricorder di "Star Trek", che dà informazioni sulla composizione chimica delle prove. In certe situazioni, vi tornerà utile uno spettrometro a gas, che vi aiuterà a ritrovare la fonte di alcuni odori, come quello dei cadaveri in decomposizione. Non preoccupatevi, però, non dovrete impazzire nel cercare di scovare lo strumento adatto a ogni situazione: premete un tasto e il computer farà tutto il necessario. Facile la vita del cacciatore di serial killer



A SANGUE FREDDO

I combattimenti che ingaggerete lungo tutto il corso dell'avventura non saranno contro il serial killer o i suoi scagnozzi, bensì contro tossicodipendenti e criminali comuni, che hanno preso il controllo delle zone malfamate dove vi muoverete. Il loro unico obiettivo sarà pestare chiunque gli si pari davanti, che si tratti di voi o degli altri sfaccendati che si aggireranno in quei postacci. I nemici se le daranno fra loro di santa ragione e tenderanno a lanciarsi contro di voi incuranti delle armi nelle vostre mani e privi di qualsiasi istinto di autoconservazione.
Ogni tanto pareranno qualche colpo, ma ci vorrà poco per stenderli, anche al livello più elevato di difficoltà.


■ Gli scontri sono banali e ripetitivi, nonostante l'incredibile numero di armi proprie e improprie sparse per i livelli.

■ Ogni tanto, il protagonista verrà assalito da strane visioni, che daranno utili indicazioni sull'operato del serial killer ricercato.

■ Non farete in tempo a capire il tipo di enigma da risolvere, che il computer vi indicherà la soluzione.



non rimane che accostarlo alla categoria " film interattivo con esplorazione". Effettivamente, questa, sembra essere la definizione che calza maggiormente, visto che la trama e la narrazione ricoprono un ruolo fondamentale nell'economia del gioco, e che il motore grafico è studiato più per creare atmosfere che per gestire furiosi combattimenti.

La linearità dello schema di gioco trova quindi una spiegazione, considerato che gli sviluppatori Monolith hanno curato in maniera notevole le ambientazioni lavorando sull'illuminazione, che grazie all'effetto Bloom simula i chiaroscuri delle sudicie aree che si esploreranno. Anche i flashback, realizzati tramite l'uso dei pixel shader, contribuiscono all'immedesimazione e, in generale, la sensazione è quella di "giocare" e gustare una puntata di "C.S.I.".

Condemned – a nostro avviso – non riesce a intrigare come potrebbe. Se la narrazione è affascinante, i combattimenti ripetitivi e l'assenza di enigmi che obblighino a ragionare anche solo un po' non lo rendono particolarmente giocabile, e ci si trova a proseguire linearmente solo per scoprire il finale. Il poco che è concesso all'esplorazione servirà per scoprire uccelli morti e barre di ferro, che sbloccheranno alcune informazioni aggiuntive, in ogni caso non fondamentali per la piena comprensione della trama.

Si tratta di un titolo tecnicamente ben realizzato (sebbene non eccellente), curato sotto il profilo stilistico e dell'immedesimazione nel personaggio, che perde parecchi punti nella sezione giocata, tanto banale da assomigliare a un lungo tutorial. Una puntata di un telefilm poliziesco è più esaltante, ma a qualche giocatore con poche pretese potrebbe non dispiacere vivere questa impresa, limitandosi a qualche ripetitivo gesto per sconfiggere i nemici che si incontrano lungo la via.

Un semplice passatempo, nell'attesa dello strabiliante (speriamo!) *Resident Evil 4*, che sta per arrivare su PC.

Albero Falchi 

CINEMA!

Data la sua origine su Xbox 360, *Condemned* è stato realizzato in 16:9, particolare che renderà felici i possessori di schermi Widescreem. Purtroppo, impostando risoluzioni 4:3, appariranno delle fastidiose bande nere che ridurranno notevolmente l'area visiva. Per risolvere il problema, aprite con il Blocco note il file setting. cfg, nella cartella C:\Documents and Settings\All Users\Document\ Monolith Productions\ Condemned e inserite la riga "Widescreen" "4.3" (comprese virgolette e spazio). Salvate successivamente il file e aggiungete l'attributo di sola lettura nelle opzioni del file.

IN ALTERNATIVA...

Silent Hill 4: The Room, Nov 04, 8
Atmosfere allucinanti e poco adatte a persone impressionabili. Enigmi intriganti, a volte astrusi, e combattimenti con spaventose deformità. Più horror di così si muore.

Fahrenheit,
Set 05, 8 ½
Anche in questo caso, l'interattività e gli enigmi sono molto semplici, ma le sequenze stile "laser game", unite a una discreta libertà di investigazione, lo rendono piuttosto intrigante.

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Monolith** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **http://condemnedgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS 2.0**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

■ Ottima atmosfera
■ Trama intrigante
■ A tratti inquietante

■ I.A. pessima
■ Estremamente lineare
■ Enigmi troppo banali

Siamo di fronte a una specie di film interattivo, migliore di molti altri, ma incapace di stimolare per l'assenza di enigmi e per la banalità dei combattimenti, quasi *Condemned* fosse un laser game (molto) evoluto. Le atmosfere, però, sono rese alla grande e la trama è piacevole.

6 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	ENIGMI
8	8	6	6	4	3



Il mare sarà anche bello, ma manovrare le navi in *High Treason* è uno stress insostenibile.



La grafica non è stata migliorata e inizia a mostrare i suoi anni.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

ACT OF WAR: HIGH TREASON

Nuovi atti di guerra, ma niente trionfi all'orizzonte.

IN ITALIANO

Tutto il testo di *High Treason* è tradotto in italiano. Il doppiaggio, invece, rimane in inglese e bisognerà farsi bastare i sottotitoli.



ESPANSIONE

High Treason è un'espansione di *Act of War*, dunque dovrete possedere il titolo base per giocarci.

IN ALTERNATIVA...

Star Wars: L'Impero in Guerra, Mar 06, 9
Un RTS di ottima fattura, dedicato alla galassia lontana lontana di "Guerre Stellari".

ISDA – La Battaglia per la Terra di Mezzo II, Mar 06, 8½
Un altro coinvolgente RTS, ispirato alle epiche battaglie del capolavoro di Tolkien.

GLI appassionati di strategia in tempo reale avevano avuto pane per i propri denti con *Act of War: Direct Action*. Era un gioco di qualità, curato sotto ogni aspetto. I rapporti di forza tra le armate erano ben bilanciati, la campagna single player era divertente e la trama avvincente, anche grazie agli spettacolari filmati di intermezzo, recitati da attori in carne e ossa. Dulcis in fundo, il supporto al multiplayer era ottimo, con tante opzioni e mappe ben disegnate.

High Treason è un'espansione di *Act of War* e include una campagna single player nuova di zecca, tipi di unità inediti e un sacco di opzioni per giocare online. Purtroppo, sin dalla prima missione si capisce che la rifinitura certosina del titolo originale è rimasto un bel ricordo. Si ha la sensazione di trovarsi davanti a un lavoro un po' frettoloso. Tanto per cominciare, i filmati sono più poveri, più brevi e soprattutto senza attori. La grafica non è migliorata, molte missioni sono un po' noiose e l'Intelligenza Artificiale inizia a mostrare i segni del tempo. Fortunatamente, non tutto è così disastroso. Sono state fatte due importanti aggiunte, particolarmente significative in funzione delle meccaniche di gioco. La prima sono i mercenari. Si tratta di unità potenti e veloci, disponibili per ogni fazione. Il loro prezzo è alto, ma sono in grado di piombare quasi istantaneamente sul campo di battaglia, saltando bellamente i tempi di costruzione. È possibile anche farli arrivare lontani dalla propria base, correndo il rischio che l'elicottero che li trasporta venga abbattuto dai nemici. È un'aggiunta importante, soprattutto online. Se usati bene, i mercenari riescono a cambiare l'esito di una battaglia, il che obbliga i giocatori a tenere d'occhio una variabile in più.

L'altra grande novità sono le unità marittime, ma non si può dire che il loro inserimento sia altrettanto magistrale.

> "Se giocate da soli potrete fare tranquillamente a meno di *High Treason*"

Ogni fazione ha le sue navi esclusive, tutte belle a vedersi e disegnate con originalità. Peccato che farle navigare sia una vera fatica. Se tra loro e la destinazione assegnata c'è un ostacolo di grandi dimensioni, come un'isola, vi toccherà circumnavigarlo manualmente, spezzettando il tragitto in due o tre tappe.

È evidente che la I.A. non sia in grado di gestirle in maniera efficace, tanto che nella modalità Scontro (quella in cui si creano partite per giocare contro avversari comandati dal computer) non sono presenti. In buona sostanza, acquisiscono senso solo nelle battaglie con altri esseri umani, come del resto tutta l'espansione.

Se giocate da soli potrete fare a meno di *High Treason*. Se, invece, siete fan di *Act of War* e vi piace giocare online l'acquisto potrebbe soddisfarvi. In ogni caso, si poteva fare molto di più.

Fabio Bortolotti 



Costruzione della base, ricerca delle risorse e produzione di armate: non manca nessuno degli elementi tipici degli RTS.

DIMENSIONI REALISTICHE

Negli RTS, di solito, le navi sono più piccole di quanto dovrebbero. È una scelta comprensibile, dettata da esigenze di giocabilità. In *High Treason*, invece, sono perfettamente proporzionate. Per ottenere questo risultato, quando si è in mare la telecamera si allontana, rendendo le contenute dimensioni delle unità navali perfettamente motivate. Un dettaglio squisito, indice dell'attenzione al realismo di *Act of War*. Peccato che il resto dell'espansione non sia così curato.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Eugen Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.atari.com/actofwar**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 128 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD-ROM, 7 GB HD, *Act of War***
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Poggia su un sistema di gioco molto valido
- Buona l'introduzione dei mercenari
- Ottimo se giocato online

- Le navi sono mal implementate
- Un po' deludente in single player
- Niente più attori veri nei filmati

Un'espansione deludente per un ottimo gioco. La realizzazione tradisce un basso budget e una cura minore per tutti i dettagli, e l'aggiunta delle navi lascia a desiderare. Buono per chi si sfida online, quasi inutile per tutti gli altri.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	7	8	6	5	7

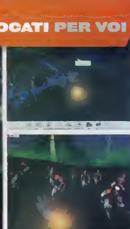
6



■ Una creatura forte e aggressiva può semplificare la vita in questa difficile espansione.



■ La creatura sa gestirsi da sola, ma è sempre meglio prestarle attenzione: basta una distraziona per farla ammalare.



GENERE: SIMULATORE DI DIVINITÀ

BLACK & WHITE 2 BATTLE OF THE GODS

Se le nove isole di *Black & White 2* vi sembravano poche, eccone in arrivo un altro paio, ben più impegnative.

CUCCIOLI CHE CRESCONO

Una volta lanciata la prima partita con l'espansione *Battle of The Gods*, vi verrà proposto di scegliere la creatura fra quelle disponibili, e di indicarne l'allineamento (maligno, benigno o neutrale). L'opzione più interessante, però, è quella che vi permette di importare la belva faticosamente cresciuta e curata in *Black & White 2*, mantenendo tutte le sue caratteristiche salienti, allineamento e miracoli compresi.

I creativi di Lionhead sembrano essere fra i più attenti alle critiche che i giocatori muovono ai loro prodotti. L'ultimo simulatore divino "made in Molyneux", *Black & White 2*, sebbene sia il meglio riuscito, non è stato esente da critiche.

A queste si è cercato di dare una risposta con un'espansione (richiede il gioco originale) che aggiunge altre due isole, una nuova creatura e ben quattro miracoli. Poche le novità, in termini numerici, ma lo schema di gioco ha subito alcune importanti variazioni. Si inizierà con un piccolo villaggio particolarmente scarno, ma dopo aver risolto alcune pergamene argentee, equamente suddivise fra abilità con il mouse e ragionamento, lo vedrete ripopolarsi. A quel punto, potrete iniziare a farlo rifiorire come si deve, mettendo insieme un esercito di notevoli dimensioni. Come indica il titolo, infatti, saranno le battaglie con le altre divinità il fulcro dell'azione e dovrete faticare non poco per conquistare, a forza di miracoli o di distruzioni varie, le due isole.

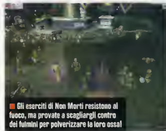
Sarà essenziale operare scelte adeguate per riuscire ad ampliare la vostra influenza divina e, contemporaneamente, per difendersi dai violenti attacchi delle armate nemiche, particolarmente bellicose e capaci di dare filo da torcere. Lionhead tende a sottolineare notevoli migliorie nella I.A. avversaria, sebbene a nostro avviso siano stati effettuati piccoli ritocchi, che però trasformano radicalmente l'esperienza: il vostro villaggio è posizionato al centro dell'isola e le truppe avversarie eviteranno di attaccarvi sempre dallo stesso lato, accerchiandovi e obbligandovi a reagire velocemente e senza errori. Dovrete tenere d'occhio ogni punto cardinale, usando i miracoli,

> **"L'allineamento maligno è la via più facile"**

lanciando la creatura contro i nemici e facendo percepire la vostra presenza in qualsiasi maniera utile a rallentare l'avanzata dei "falsi dei".

Considerando che si avrà a che fare con eserciti di Non Morti, non stupisce che l'allineamento maligno si riveli la via più facile: prendete una creatura molto aggressiva, riempite il villaggio di armerie e sguinzagliate eserciti e "belva" contro gli avversari per assistere a battaglie spettacolari. Rispetto al titolo base, questa espansione obbliga a impegnarsi di più, sia nella fase di gestione della civiltà, sia in quella militare. Ciononostante, il computer tende a non accanirsi mai contro il giocatore, lasciandogli un ampio margine di manovra. In redazione abbiamo adorato *B&W 2* e questa espansione non ci ha deluso. Mettendoci nei panni di un giocatore, viene però da chiedersi se valga la pena di spendere circa 30 euro per un'esperienza sì divertente, ma anche un po' breve.

Alberto Falchi 



■ Gli eserciti di Non Morti resistono al fuoco, ma provate a scagliargli contro dei fulmini per polverizzare la loro ossa!

IN ITALIANO

L'espansione *Battle of The Gods* è stata interamente tradotta in italiano, compresi i numerosi testi a video e, soprattutto, le splendide voci, ottimamente caratterizzate anche nel nostro idioma.



IN ALTERNATIVA...

***The Sims 2*,** Ott 04, 9
Se amate prendervi cura di personaggi virtuali e spenmentare situazioni bizzarre, *The Sims 2* e le sue espansioni vi terranno compagnia a lungo.

***Rome: Total War*,** Ott 04, 9
Se di *B&W 2* adorate principalmente la sezione di strategia bellica, troverete *Rome: Total War* veramente eccezionale.

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Lionhead** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lionhead.co.uk**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS, *Black & White 2***
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Più impegnativo di *B&W 2***
- **Due nuove creature**
- **Nuove divertenti pergamene argentee**

- **Solo due isole inedite**
- **Motore grafico pachidermico**
- **Non molto economico**

Un'espansione curata, che tiene conto delle critiche mosse al gioco originale dagli appassionati. Vi divertirete qualche ora nel completare le nuove sfide proposte, ma quasi 30 euro per un add on così "piccolo" potrebbero sembrare una spesa esagerata.

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	SISTEMA DI CONTROLLO
8	8	8	4	9	9



Per far salire le proprie unità sui mezzi è sufficiente selezionare le prime e cliccare con il mouse sui secondi.



Nel gioco sono presenti mezzi corazzati impiegati nella Seconda Guerra Mondiale, ma anche prototipi che non hanno fatto in tempo a scendere sui campi di battaglia.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

RUSH FOR BERLIN

Una corsa contro il tempo per conquistare la capitale del Terzo Reich.

IN ITALIANO

Le traduzione in italiano di *Rush for Berlin* è impeccabile sia per quanto concerne i supporti testuali del menu e dell'interfaccia di controllo, sia per quanto riguarda il parlato, che comunque riguarda solo la voce narrante fuoricampo. Le poche frasi pronunciate dai soldati sono, invece, nella lingua madre dei rispettivi schieramenti e conferiscono realismo al gioco.

PARTITA AL SICURO

Oltre al classico salvataggio manuale, *Rush for Berlin* mette a disposizione anche un sistema automatico di memorizzazione delle partite. Tale meccanismo funziona, ovviamente, a tempo e può essere settato su un intervallo di cinque, dieci o quindici minuti.

TANTI sono i generi che il mercato videoludico mette a disposizione del pubblico PC e uno dei più prolifici è quello della strategia in tempo reale.

Tale produzione di massa rappresenta certamente un vantaggio per i giocatori, che possono dare libero sfogo ai loro impeti guerrafondai, ma al contempo pone gli sviluppatori di fronte a un quesito amletico: come differenziare le proprie creazioni dal resto della risma? La questione si è prestata anche a Stormregion, team già autore dei due episodi di *Codename: Panzers* e impegnato ora nel lancio di *Rush for Berlin*.

L'opera rispetta pienamente i canoni degli RTS e si presenta sul mercato ricca di contenuti e qualità. Le campagne a disposizione dei giocatori sono quattro, articolate su un totale di 25 missioni: due (Alleata e Sovietica) sono disponibili sin dall'inizio e altrettante (Tedesca e Francese) si sbloccano completando le precedenti. Il sistema di controllo è ineccepibile e richiede solo sporadici passaggi delle dita sulla tastiera, in quanto tutto può essere gestito mediante il mouse, cliccando direttamente sul campo di battaglia e agendo sulle icone dell'interfaccia, che peraltro sono accompagnate da pertinenti testi esplicativi. Bene - diranno i lettori con la strategia nel DNA - ma cosa c'è di nuovo fin qui? Nulla, ma ci tenevamo a sottolineare l'accessibilità di *Rush for Berlin*, perché lo riteniamo un titolo perfetto per chi desidera muovere i primi passi nella strategia in tempo reale. I neofiti trarranno vantaggio dalla curva di difficoltà ottimamente bilanciata, sostenuta dall'innesto graduale di concetti strategici sempre più "professionali".

Le missioni, infatti, anche se giocate a livello Normale, non puniscono eccessivamente chi non è ancora padrone di manovre accerchianti e lanci di paracadutisti dietro le linee nemiche, consentendogli di sacrificare un cospicuo ammontare di forze in banali attacchi frontali. Tanto più, che il nostro generale in erba sarà consapevole della possibilità di costruire continuamente nuove unità, utilizzando gli appositi edifici: baracche per i soldati, quartier generale e fabbriche per veicoli d'esplorazione e mezzi corazzati. Il solo fattore che gli consigliamo di tenere ben presente è il tempo, perché proprio il tempo rappresenta la mossa innovativa gettata in campo dagli sviluppatori.

"Le missioni sono legate fra loro da un fondamentale elemento cronometrico"

E qui il nostro discorso si amplia per andare ad accogliere anche i giocatori più navigati. Le missioni di *Rush for Berlin* sono legate fra loro da un fondamentale elemento cronometrico, in quanto i minuti spesi per portarne a termine una influiscono sull'evoluzione di quella successiva, con un rapporto che vede il tempo e le difficoltà a venire aumentare in maniera direttamente proporzionale.

In termini pratici, questo significa che spendere minuti preziosi per costruire una valanga di carri armati, solo perché non ci si vuole spremere le meningi con manovre più strategiche, ha sì un

DIFFERENZE NAZIONALI

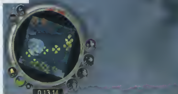
Nel corso della partita le unità traggono vantaggio dall'evoluzione della loro efficacia in combattimento, a prescindere dallo schieramento di appartenenza. Tale equità non riguarda, però, alcune loro capacità peculiari, che sono basate sui punti di forza delle rispettive nazioni: i soldati tedeschi, per esempio, guadagnano più rapidamente punti esperienza nei conflitti a fuoco, L'Armata Rossa è in grado di produrre più celermente nuove unità, mentre gli Alleati possono contare su risorse extra sul campo di battaglia

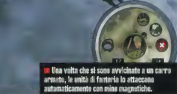


L'Armata Rossa annovera anche gli ufficiali politici, uomini senza scrupoli che hanno la capacità di caricare a dismisura il morale dei propri compagni.




Durante i combattimenti sulle Ardenne, il pericolo principale è rappresentato dai carri tedeschi nascosti nei boschi.




Una volta che si sono avvicinate a un carro armato, le unità di fanteria lo attaccano automaticamente con mine magnetiche.

NON SOLO SINGLE PLAYER

Rush for Berlin è un ottimo gioco per testare le proprie abilità strategiche contro avversari umani. Le modalità multiplayer sono in tutto cinque, di cui tre ereditate direttamente dalla precedente opera bellica di Stormregion (*Codename: Panzers - Phase II*), ovvero Deathmatch, Dominazione e Cooperativa. A queste si aggiungono le nuove entrate RISK e RUSH, i cui nomi rappresentano le sigle per Race Intensive Strategic Kombat e Relentlessly Utilized Score Hunt.
Nella prima opzione, a ogni partecipante viene affidato un obiettivo esclusivo, che rimane sconosciuto agli avversari e impone quindi un atteggiamento oltremodo strategico, basato sulla capacità di trarre in inganno i nemici sulle proprie reali intenzioni. La seconda, invece, è una variazione sul tema della cooperazione, che pone i giocatori di fronte a un nemico comune (gestito dalla I.A.) e stabilisce il vincitore sulla base dei punti ottenuti in un dato intervallo di tempo o sulla rapidità dimostrata nel conquistare l'obiettivo principale.


Anche se non si dispone di una connessione a Internet è possibile provare l'esperienza del multiplayer, affidando alla I.A. il controllo dei nemici e dei compagni.





vantaggio nel presente, ma comporta un costo nell'immediato futuro.
Un costo che si può riassumere (seppure non in maniera esaustiva) in un più pericoloso dispiegamento dei nemici o nella mancanza di rinforzi nella missione seguente.

L'adozione del tempo come elemento determinante sul prosieguo della partita, non è comunque tale da snaturare radicalmente *Rush for Berlin*, allontanandolo dal genere RTS di cui fa parte a tutti gli effetti. Uno stratega esperto, infatti, porterebbe a termine la missione assegnatali nello stesso modo, anche se le lancette non fossero lì a scandire le sue azioni. Il nostro uomo saprebbe comunque sfruttare appieno le opportunità di intervento garantite dagli ufficiali, uomini dotati di abilità specifiche che si evolvono in corso d'opera e che, per esempio, consentono di ordinare un bombardamento aereo su un dato punto della mappa o di condurre un tank senza che la mobilità di quest'ultimo venga influenzata dalle asperità del terreno.

A questo punto, sorge spontanea l'obiezione che gli ufficiali, da soli, potrebbero influire eccessivamente sull'esito delle missioni, spostando la meccanica di gioco dall'ambito della macro a quello della micro strategia (volendo indicare con questo termine i giochi alla *Commandos*). Ma si tratta di un'affermazione che rimane nell'ambito della pura congettura, in quanto gli sviluppatori hanno posto dei ferrei paletti a riguardo: innanzitutto, i "super soldati" vengono sbloccati solo in specifici momenti della campagna, inoltre, il loro numero sotto il controllo del giocatore non supera mai le tre unità.

Alla luce degli elementi presi in esame, *Rush for Berlin* è un RTS con i fiocchi: dapprima accessibile, poi bilanciato e infine impegnativo. Tuttavia, anche tra i fiocchi ci sono quelli più o meno belli da vedere. Il titolo di Stormregion si piazza, per così dire, a metà classifica, in quanto la sua veste grafica piacevole, anche se non innovativa, non trova conferme nella risposta ai comandi.

Il problema principale si verifica con lo spostamento e la rotazione della mappa mediante il mouse: lo scrolling inizia sempre leggermente in ritardo e quando parte risulta troppo brusco, mentre il comando di rotazione, da attuare premendo sul terzo tasto del mouse (spesso si tratta della rotellina) non sempre viene innescato al primo colpo.

Il nostro test è stato effettuato utilizzando un PC in linea con i requisiti consigliati dallo sviluppatore e vagliando diverse risoluzioni grafiche, senza rilevare mai un miglioramento della situazione.

Primoz Skulj 

STORIA ALTERNATIVA

Gli eventi narrati in *Rush for Berlin* raccontano le fasi conclusive del secondo conflitto mondiale. Nelle due campagne principali, alleata e sovietica, ci si trova impegnati nelle fasi che seguono rispettivamente la traversata del Reno e la battaglia di Kursk, mentre nelle quattro missioni bonus della campagna francese si prende il comando di unità della resistenza. La sezione dedicata alla risposta delle forze germaniche prende invece il via dall'ipotetica deposizione di Hitler e vede la nazione combattere per la propria sopravvivenza.

UFFICIALE GENTILUOMO

Gli ufficiali, grazie alle loro abilità speciali, possono risultare decisivi per le sorti di una missione. Nel gioco ne sono presenti 16 (quattro per ogni nazione coinvolta nel conflitto) e la loro efficacia è abbastanza bilanciata. Diciamo abbastanza, perché un "super soldato" preferito lo abbiamo comunque voluto eleggere. Nella fattispecie, si tratta dell'ufficiale carrista tedesco, che grazie all'abilità della "Mira Infallibile" è in grado di distruggere un mezzo corazzato con una sola cannonata.

IN ALTERNATIVA...

Codenome: Panzers Phase II, Nat 05, 8
Lo sviluppatore è lo stesso e così pure lo stile del gioco. Tuttavia, *Panzers* è più orientato all'utilizzo dei mezzi corazzati rispetto a *Rush for Berlin*.

Afriko Korps vs Desert Rats, Mag 04, 7
Un gioco in cui la strategia in tempo reale si combina con elementi di azione. Astenersi dilettanti: è un titolo ostico.

info ■ Casa **Deep Silver** ■ Sviluppatore **Stormregion** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **055/3247352** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.rushforberlin.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,7 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 4,5 GB HD, Win2000 o XP**
- Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Unità e mezzi in quantità industriale
- L'utilizzo del Tempo è innovativo
- Interfaccia di controllo molto leggibile

- Difficoltà di navigazione nella mappa
- La I.A. non è sempre impeccabile
- Veste grafica leggermente datata

Se non avete mai osato mettere piede nel campo degli RTS, con *Rush for Berlin* è arrivato il momento di rompere gli indugi. Se, invece, siete degli esperti del settore, preparatevi ad apprezzarne gli elementi innovativi.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	8	8	8	7	8



Gli indicatori di qualità della vita scadente a disoccupazione richiamano la nostra attenzione: è il caso di fare qualcosa.



Siamo solo all'alba, ma i produttivi cittadini già si mettono a trasiocare e a portare i bimbi a scuola.

GENERE: GESTIONALE

CITY LIFE

Gestire una grande città è come fare palleggi con delle uova...

IN ITALIANO

City Life è stato completamente tradotto in italiano e sia il manuale, sia l'interfaccia "parlano" nella nostra lingua. I cittadini, invece, persistono nel borbottare e schiamazzare in una lingua inventata, nell'ormai consueto stile introdotto da *The Sims*.

SFIDE

Se l'idea di giocare senza obiettivi precisi ci fa venire l'orticaria, *City Life* offre anche la modalità "scenario". Sostanzialmente, il concetto è lo stesso della modalità libera, con un'interessante variazione: all'inizio della partita ci vengono indicati degli obiettivi (in termini di popolazione, qualità della vita e così via) che bisogna raggiungere per vincere, ottenendo così diversi livelli di "chiavi della città" - che ci consentono, naturalmente, di aprire nuove regioni e opportunità.

CI piacerebbe molto poter parlare di *City Life* senza fare paragoni con la serie di *SimCity*. D'altra parte, ci piacerebbe anche ricevere qualche miliardo di euro da un anonimo benefattore - e le due cose hanno più o meno la stessa probabilità di realizzarsi.

Partiamo dalla base: come nella storica serie di Maxis, anche in *City Life* ci troviamo a gestire una città, allo scopo di renderla un posto attraente per i cittadini e remunerativa per le finanze municipali. Dobbiamo affrontare emergenze economiche e civiche, stabilire piani di sviluppo industriali e residenziali, fornire servizi ai cittadini e via dicendo, fino a trasformare l'appezzamento di terreno iniziale nel sogno di tutti gli agenti immobiliari.

All'inizio, il senso di déjà vu è impressionante. Diciamo che chiunque abbia mai provato a giocare a *SimCity* non avrà alcun problema a gestire l'interfaccia e posizionerà il municipio e le prime abitazioni in men che non si dica. Al di là della somiglianza estetica, però, *City Life* inizia ad allontanarsi dall'ispiratore già in questi primi momenti e sarà meglio tenerne conto prima delle mosse successive. Meglio mettere in pausa, in effetti, e ponderare con calma sul da farsi.

Laddove *SC* considera tutti i cittadini uguali, infatti, il titolo di Atari/Monte Cristo adotta una prospettiva piuttosto "politicamente scorretta", ma efficace dal punto di vista della giocabilità, suddividendo la popolazione in sei ceti ben definiti e bisognosi di attenzioni particolari. Inizialmente, avremo a che fare con "Nullatenenti", "Colletti Blu" e "Alternative" - quelli che nel mondo reale verrebbero definiti famiglie ai margini della povertà, operai e lavoratori atipici, rispettivamente. Le altre tre caste, invece, faranno la loro comparsa solo quando la nostra città diventerà sufficientemente ricca e attrezzata per soddisfare le esigenze professionali e umane di "Colletti Bianchi", "Radical Chic" e "Elite" (ovvero, impiegati di alto livello, liberi professionisti e ricchi tout-court).

Ciò che rende interessante la faccenda è la tutt'altro che semplice convivenza tra i vari gruppi di cittadini: gli Alternative odiano - ricambiati - i Colletti Bianchi, mentre vanno piuttosto d'accordo con i Radical Chic; i quali, a loro volta,

> "Bisognerà fare i conti con lotte di classe più o meno feroci"

non sopportano i Colletti Blu, e via dicendo. Le meccaniche, però, sono state formulate per rendere praticamente inutilizzabile la prima strategia che balza alla mente - la segregazione dei ceti funziona solo finché la città è minuscola, diventando di fatto inapplicabile nelle fasi avanzate della partita, dove invece è richiesta l'abilità di un giocoliere.

Mentre non è difficile realizzare un apartheid casereccio per quanto riguarda le aziende (le fabbriche vogliono esclusivamente Colletti Blu, e così via) e le abitazioni, dato che la presenza di un'azienda di un certo tipo attrae i cittadini compatibili, le cose crollano miseramente quando si devono iniziare a fornire i servizi. Tutte le caste desiderano avere un medico a portata di mano, ma ogni studio medico che si rispetti impiega un Alternative (no, nemmeno noi abbiamo capito precisamente la logica della cosa, ma tant'è). D'altra parte, solo i Colletti Blu sono adeguati come poliziotti e solo i Nullatenenti sono disposti a ramazzare i giardini e i parchi che tutti i ceti vogliono avere sotto casa. Siccome, però, nessuno ha particolarmente voglia di lavorare dall'altra parte della città, capita che la presenza di un servizio di un certo tipo attragga la popolazione del gruppo corrispondente anche se tutto il vicinato è di quello opposto, con l'ovvia conseguenza di un incremento dell'attrito sociale, e tutto quello che ne consegue.

Inevitabilmente, dunque, bisogna fare i conti con lotte di classe più o meno feroci, aiutate anche dalla comparsa di emittenti televisive locali che sostengono un ceto

VITA DA STRADA

Una delle cose in cui *City Life* supera senz'altro la serie di *SimCity* è l'integrazione della grafica. Nonostante sia inevitabile trascorrere la maggior parte del tempo usando la classica visuale "dall'alto", è anche possibile zoomare fino al livello delle strade e osservare in diretta la vita dei cittadini. Inoltre, questa modalità permette di ottenere delle schermate piuttosto spettacolari - a chi non piacerebbe usare come sfondo del desktop l'alba vista dal quartiere appena edificato?



ORIZZONTI D'ESPANSIONE

Se la città si espande come si deve, prima o poi ci toccherà fare i conti con la mancanza di spazio: demolire le abitazioni più piccole per fare posto a grandi edifici residenziali, oltre a ridurre l'appetibilità di un lotto, aumenta comunque la capacità abitativa di una percentuale limitata. Fortunatamente, c'è un'altra strada: pagando il giusto prezzo, si possono acquistare i terreni confinanti a quello iniziale, fino a trasformare la città in una vera e propria megalopoli.







Il fatto che manchi lo spazio per mettere un edificio che sembrerebbe avere le dimensioni giuste è uno dei problemi dell'interfaccia.

Le case dei ceti più abbienti possono diventare anche piuttosto lussuose.

Non siamo riusciti a trovare un modo per alzare le tasse ai possessori di auto multicolori.



Gli ambienti così incontaminati e isolati servono solo a due cose: alberghi di lusso e discariche.

o l'altro, pronte a buttare benzina sul fuoco in caso di scontri. Fortunatamente, abbiamo a disposizione vari mezzi per impedire che una lite tra vicini si trasformi in rivolta popolare. Da una parte esistono dei servizi "pacificatori", che riducono l'attrito prima che comincino gli incidenti; dall'altra abbiamo polizia, pompieri e forze speciali per quando le cose sono già degenerate e si devono contenere i danni, in un modo o nell'altro.

Al fine di mantenere i servizi necessari, servono soldi, e tanti. Per dare un termine di riferimento, il gettito fiscale di una grande azienda arriva alle 700 unità mensili, mentre il mantenimento di un commissariato centrale di polizia (richiesto dai ceti abbienti) può costarne fino a 4.000 – rendendo necessarie acrobazie finanziarie considerevoli, in aggiunta a quelle essenziali per difendere la pace sociale. Tentare di mantenere felici e produttivi gli abitanti della nostra città, dunque, si dimostra un'impresa piuttosto complessa ma soddisfacente. Il problema è che la realizzazione non è sufficientemente compiuta da farci ritenere *City Life* un titolo davvero imperdibile.

Per esempio, mentre è ragionevole il fatto che gli edifici abbiano bisogno di un accesso stradale, non essere liberi di decidere il lato su cui piazzarlo è tutt'altro che conveniente e porta a situazioni imbarazzanti nel caso di strutture a pianta rettangolare, come il non poter mettere una fabbrica dove ci sarebbe tutto lo spazio necessario, semplicemente perché la strada può andare solo sul lato più lungo. Anche la gestione delle informazioni avrebbe potuto essere migliore: per visualizzare il raggio d'azione dei servizi di un certo tipo è necessario entrare nella modalità di costruzione del servizio stesso, mentre sarebbe stato molto più comodo consultarlo direttamente dall'interfaccia delle esigenze dei cittadini.

Nonostante queste e altre pecche, comunque, abbiamo trovato *City Life* piuttosto soddisfacente e divertente – non ci vuole molto per abituarsi alle carenze dell'interfaccia o al semplicismo di alcuni elementi delle meccaniche, e imparare a gestire le dinamiche sociali richiede davvero una considerevole abilità. Male che vada, poi, ci si potrà sempre riciclare come giocolieri.

Paolo Dente 

PAGINE GIALLE

Oltre al rilevante numero di indicatori su vasta scala delle esigenze dei cittadini, esiste anche una seconda via per tenere il polso della situazione: ovvero, controllarli singolarmente aggiungendoli alla nostra "rubrica indirizzi". Chiaramente, non è possibile farlo per tutta la popolazione, però si rivelerà utile selezionare un certo numero di abitanti per valutarne le esigenze, le aspettative e l'evoluzione (o involuzione) dello stile di vita.

RICCHI IN DIECI GIORNI

La dimostrazione più clamorosa dell'imperfezione di alcuni elementi di *City Life* è celata nel modello economico. Come è facile scoprire anche in tempi piuttosto brevi, le casse comunali hanno la spiacevole tendenza a svuotarsi molto in fretta, e c'è davvero poco che si possa fare. Esiste, però, una soluzione (che a noi sembra al limiti del trucchetto): produrre un'abbondanza di servizi fondamentali, come elettricità e smaltimento rifiuti, da rivendere altrove. Certo, il ricavato non è elevatissimo, e l'ambiente circostante viene inquinato – tuttavia, una centrale solare o dieci possono essere la differenza tra una voragine nel bilancio e un bell'attivo. E il bello è che funzionano anche senza dipendenti.

IN ALTERNATIVA...

SimCity 4, Feb 03, 8
L'ultimo nato della serie di Maxis offre dinamiche dettagliate e varietà di situazioni, a prezzo dell'immediatezza dei predecessori.

Le Città Immortali: I Figli del Nilo, Gen 05, 7
Chi preferisce una struttura a missioni in salsa egiziana può orientarsi verso questo titolo, sviluppato dai creatori del classico *Faraon*.

info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Monte Cristo** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.citylife-lejeu.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 2GB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c**
- Multiplayer **No**

- Interessanti meccaniche di gioco
- I momenti di fiacca sono rari
- Gli ambienti diversi offrono sfide interessanti

- L'interfaccia ha varie imprecisioni
- Alcuni elementi sono un po' troppo semplificati
- Potrebbe risultare talvolta frustrante

***City Life* inizialmente sembrava un semplice clone di *SimCity*, ma ci siamo ricreduti: il gioco ha idee interessanti e meccaniche efficaci, e sta comodamente in piedi da sé. Peccato solo per la realizzazione approssimativa, che tarpa il risultato finale.**

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	REALISMO	INTERFACCIA
6	6	7	7	6	8


L'Impero di Accretia è popolato da robot senzienti collegati telepaticamente in una sorta di collettivo Borg: sono autentiche macchine per uccidere.

[illegible]

Come nella maggior parte dei GdR online, anche per *RFO* si paga un abbonamento il cui prezzo varia secondo il periodo di sottoscrizione: più è ampio, minore è il costo mensile. Si parte da 12,99 euro al mese e si prosegue con un abbonamento trimestrale da 35,97 euro, oppure 65,94 euro ogni sei mesi e, infine, 119,88 euro all'anno.





Rising Force Online ha sicuramente un aspetto positivo: una grafica spettacolare e dettagliata.

GENERE: MMORPG

RISING FORCE ONLINE

Un nuovo gioco di ruolo multiplayer tra il fantasy e la fantascienza. Quali sorprese ci riserverà *Rising Force Online*?

TROPPA CONFUSIONE

Per tenere sotto controllo la situazione, può capitare di dover aprire qualche finestra aggiuntiva, come quella delle opzioni di gioco, quella della chat, quella che descrive le caratteristiche del nostro personaggio, la finestra delle abilità oppure, ancora, quella che mostra il contenuto dell'inventario. Il sistema di *RFO* non è dei più furbi e razionali, e il risultato, a volte nel pieno di una battaglia, è piuttosto caotico.



LA TRADUZIONE

Rising Force Online viene distribuito nel nostro Paese con scatola e manuale tradotti anche in italiano. All'interno del gioco, la lingua franca, come sempre accade nei MMORPG, è l'inglese.

IN ALTERNATIVA...

World of Warcraft, Mar 05, 9
Il MMORPG più diffuso e amato degli ultimi mesi, un "must" per gli appassionati del genere.

Dark Age of Camelot, Set 05, 8
Un altro GdR online in cui le guerre tra fazioni sono al centro dell'azione.

IN una galassia lontana lontana, ci sono il pianeta Novus e un continente chiamato Asu su cui si nascondono grandi tesori.

Queste ricchezze fanno gola a tre civiltà: la Santa Alleanza di Cora, popolata da mistici e stregoni, l'Impero di Accretia, una sorta di collettivo Borg di macchine pensanti e, infine, l'Unione Bellatio, con esseri elfici che cercano di coniugare tecnologia e spiritualità. Tanto per cominciare, dunque, dovremo scegliere a quale di queste fazioni appartenere, quindi procederemo alla creazione del personaggio scegliendo tra quattro classi principali: il Guerriero, il Ranger, lo Spiritualista e lo Specialista (l'artigiano della situazione). Le opzioni per personalizzare il nostro alter ego digitale, però, sono piuttosto scarse e i personaggi di una certa classe sono tutti praticamente identici, almeno per i primi livelli.

Rising Force Online non si discosta molto dai giochi di ruolo online che hanno avuto più successo negli ultimi anni, come *DAOC* o il super-blasonato *World of Warcraft*. Anche qui potremo formare gruppi di assalto per andare in avventura, dovremo raccogliere risorse per aumentare la nostra ricchezza, saremo costretti ad affrontare sotterranei e quest per ottenere oggetti speciali, eccetera. Le tre fazioni dovranno organizzarsi per potersi sfidare in un punto preciso, in una battaglia che si svolge tre volte al giorno nelle Miniere Crag, al centro del continente di Asu. Chi vince lo scontro ha il controllo delle miniere per le successive otto ore e ha una tassazione ridotta, premi molto ambiti per avanzare di livello e ottenere oggetti sempre più potenti.

"Il sistema di controllo porta a conseguenze indesiderate"

Fin qui, insomma, nulla di particolarmente originale o innovativo, anzi... Sebbene la grafica di *RF Online* sia notevole e presenti scenari ricchi d'atmosfera e molto evocativi, alcuni problemi minano l'esperienza di gioco. Innanzitutto, il tutorial che dovrebbe insegnare come muoversi è terribilmente lacunoso, e una volta superato ci si troverà pressoché allo sbaraglio, senza personaggi che facciano da ciceroni iniziali o missioni di prova per orientarsi. Inoltre, il sistema di controllo è decisamente curioso e ben poco funzionale: con il tasto sinistro del mouse faremo muovere il nostro personaggio, ma attiveremo anche le abilità, raccoglieremo oggetti dal terreno e, soprattutto, attaccheremo i nemici. Una scelta che porta a conseguenze molto confuse e spesso indesiderate.

Giudicare un MMORPG è sempre molto difficile, perché la sua validità si vede sul lungo periodo, tuttavia *Rising Force Online* non parte con le premesse migliori e, probabilmente, non farà impensierire i fan di *World of Warcraft*.

Yuri Abietti



info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **CCR Inc.** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.rf-onlinegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 3,5 GB HD, Connessione a Internet, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

- Grafica molto bella
- Colonna sonora coinvolgente
- Personaggi interessanti

- Ripetitivo
- Non originale
- Confuso e poco funzionale

I problemi al sistema di controllo e l'interfaccia poco funzionale e intuitiva non sono cose da poco per alcun videogame, ma sono particolarmente gravi in un MMORPG, in cui l'azione è determinante e i ritardi finiscono per provocare effetti spiacevoli.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	PERSONAGGI	VARIETÀ
8	8	6	6	7	6

■ Grazie alla metropolitana ci si può muovere abbastanza velocemente sull'enorme mappa di NYC.



■ Si guida, si picchia e si spara. In *TC:NYC* si vive appieno la carriera di un poliziotto dal passato difficile.

WELCOME TO MANHATTAN

Manhattan è il cuore di New York. L'enorme mappa è stata realizzata con la tecnologia GPS (la stessa dei navigatori satellitari) e occupa ben 85 chilometri quadrati. Muoversi alla guida di un mezzo può richiedere parecchio tempo, per cui è consentito spostarsi rapidamente grazie ai taxi (salite su uno e indicate sulla mappa dove volete andare) oppure attraverso la metropolitana. Sono presenti, naturalmente, anche tutti gli edifici più significativi, come il palazzo delle Nazioni Unite o il Rockefeller Center.



■ La mappa è uno strumento molto utile. Il colore dei distretti indica il tasso di criminalità.

GENERE: AZIONE

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Le due facce della lotta al crimine nella Grande Mela.

CHE la serie *Grand Theft Auto* sia una pietra miliare nella storia dei videogiochi è un dato di fatto, e cloni come *True Crime: New York City* non fanno altro che confermare la grandezza del capolavoro di Rockstar. Questo secondo episodio, pur proponendo un gioco in stile "free roaming", anziché essere un passo in avanti è persino un passo indietro. Peccato.

La principale differenza tra il CJ di *San Andreas* e il Marcus Reed protagonista di *TC:NYC* è che il secondo è un poliziotto in forza al NYPD, sebbene con un passato da criminale. Il padre di Marcus, infatti, è un boss della mala, tuttora invischiato in loschi traffici. Nel suo primo giorno da detective, il nostro eroe vede il suo compagno ammazzato nel corso di una missione. Da chi? Perché? Non lo sa, ma scoprirlo diventa lo scopo della sua vita. Da qui in avanti, *TC:NYC* apre al giocatore uno scenario fatto di tantissime missioni da affrontare secondo un ordine a proprio piacere, muovendosi su una impressionante mappa dell'isola di Manhattan attraverso tutti i mezzi disponibili: auto, moto, camion, taxi e persino la metropolitana.

Il bello è che c'è sempre molto da fare. I casi principali su cui indagare sono quattro, ai quali si affiancano crimini occasionali (risse, furti d'auto, rapine), corse illegali, combattimenti e perquisizioni casuali ai passanti che possono portare a grandi sorprese. Il brutto, invece, è che tutto si rivela abbastanza semplice e ripetitivo, per cui per terminare il gioco non serve molto tempo. Le missioni principali, poi, hanno una struttura simile: si arriva in un posto, si ammazza tutti e si interroga il boss per sapere cosa fare.

Esattamente come nel precedente capitolo, Marcus può comportarsi da poliziotto buono o da poliziotto cattivo. Nel primo caso, sparerà per immobilizzare i nemici, porterà le prove in commissariato, combatterà tutti i crimini occasionali per

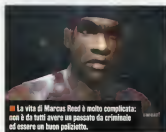
> **"Marcus può comportarsi da poliziotto buono o cattivo"**

mantenere l'ordine in città. Nel secondo ammazzerà colpevoli e innocenti, venderà la droga sequestrata e parteciperà a corse illegali per fare soldi. Il gioco da "buoni" è molto più difficile, ma consente di fare carriera più velocemente, avendo un rapido accesso ad auto e attrezzature migliori. Nonostante l'interessante struttura, ci sono due aspetti negativi importanti. Il primo è quello tecnico: la città è enorme, ma il frame rate ha dei cali, i personaggi non giocanti presenti sono spesso simili tra loro e ci sono dei fenomeni di clipping (come vedere attraverso le pareti o simili). L'altro è il sistema di controllo, che richiede di passare dalla tastiera al mouse secondo che si guidi, si spari o si combatta in maniera molto scomoda.

Il fatto è che *True Crime: New York City* è un gioco farraginoso, ruvido sotto diversi aspetti e privo di quell'incentivo all'esplorazione libera che caratterizza *GTA*. È una buona idea sviluppata malino. Meglio interpretare un criminale come CJ, piuttosto che questo poliziotto dalle idee confuse.

Alessandro Galli





■ La vita di Marcus Reed è molto complicata: non è da tutti avere un passato da criminale ed essere un buon poliziotto.

LO SLANG

True Crime: New York City è in inglese, sia per quanto riguarda i menu, sia per i dialoghi (che possono essere sottotitolati, sempre in inglese). Le uniche parti in italiano sono scatola, manuale e le parolacce che dicono i PNG quando li minacciate o li investite in auto.

IN ALTERNATIVA...

GTA San Andreas, Lug 05, 9
Le avventure criminali di Carl Johnson nella California Anni '90 sono il massimo.

GTA Vice City, Lug 03, 9
Un viaggio nella Florida degli Anni '80, vestendo i panni dell'irriverente Tommy Vercetti.

Info ■ Casa **Blue Label** ■ Sviluppatore **Luxoflux** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.truecrime.com**

- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,7 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

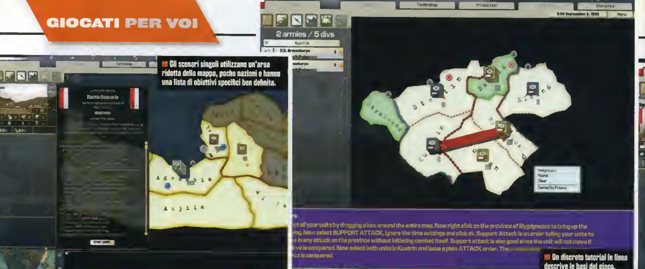
- C'è sempre qualcosa da fare
- Mappa immensa
- Bello giocare da buoni o cattivi

- Grafica pasticciata
- Sistema di controllo cervellotico
- Missioni ben presto ripetitive

Se vi piacciono la libertà d'azione e gli immensi spazi urbani, *True Crime: New York City* ha tanto da offrire. Purtroppo, va anche sottolineato che sono numerosi i momenti di fatica di un prodotto non rifinito al meglio.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LIBERTÀ D'AZIONE	VASTITÀ SCENARIO
5	7	5	6	8	8

6½



Gli scenari singoli utilizzano un'area ridotta della mappa, poche nazioni e hanno una lista di obiettivi specifici ben definita.

Un discreto tutorial in linea descrive le basi del gioco.

GENERE: STRATEGIA/GESTIONALE

HEARTS OF IRON II - DOOMSDAY

Con questa espansione "stand alone" di *Hearts of Iron II*, Paradox ci porta fino al prologo della Guerra Fredda.

IN ITALIANO

Nella versione ufficialmente importata da Blue Label nel nostro Paese, *Doomsday* sarà interamente tradotto in italiano.

UNA, CENTO, MILLE GUERRE

Hol 2 – Doomsday viene distribuito con un completo editor di scenari, una utility pensata per facilitare il lavoro della nutrita comunità di Modder che supporta i titoli Paradox. Con questo strumento si possono modificare tutti i parametri del gioco e ricreare, dunque, non solo situazioni di partenza differenti per i vari scenari e campagne, ma anche partite completamente di fantasia.

ALLA fine della Seconda Guerra Mondiale, l'equilibrio che aveva caratterizzato la politica internazionale fino agli Anni '30 del XX secolo venne completamente e permanentemente rivoluzionato.

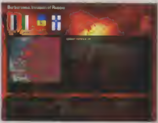
Nazioni come Regno Unito e Francia, pur vittoriose, uscirono dal conflitto con gravi perdite umane, economiche e territoriali. Ancora peggiori furono le conseguenze per la Germania, sconfitta e spaccata in zone d'occupazione. Nell'estate del 1945, mentre in Estremo Oriente il Giappone stava ancora opponendo un'ultima e futile resistenza, i politici dell'epoca dovettero riconoscere che il Vecchio Continente era diventato il principale teatro di confronto per i due grandi blocchi nati dalle ceneri della guerra: da una parte quello occidentale, cui si erano aggiunte nazioni liberatesi dai vecchi gioghi dittatoriali (come l'Italia); dall'altra l'URSS e la sua nuova costellazione di "paesi satellite" dell'Europa orientale (Polonia, Ungheria, Bulgaria, Romania...) conquistati durante l'avanzata verso il cuore del Reich.

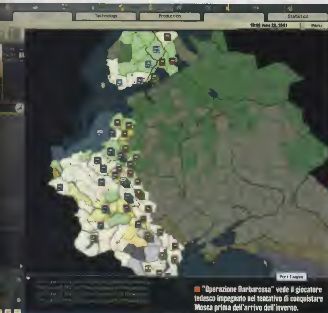
Alcuni generali, come l'americano Patton, arrivarono al punto di proporre un immediato attacco contro gli ex-alleati sovietici, così da eliminare la loro presenza in Europa prima che questa potesse rinsaldarsi significativamente. Due fattori, però, affossarono tale ipotesi: il più ovvio fu la tremenda "stanchezza di guerra" accumulata durante sei anni di un conflitto che aveva letteralmente dissanguato tutti i partecipanti; ma non andava sottovalutata anche l'entrata in scena di una nuova arma, la "bomba atomica", un ordigno capace di devastare un'intera città con terrificanti conseguenze ambientali a lungo termine. Per quanto solo gli Stati Uniti ne fossero in possesso nel 1945, tutti ritenevano che fosse solo questione di tempo prima che anche l'URSS sviluppasse tale tecnologia. L'idea di uno "scambio nucleare strategico" privo di vincitori, che lasciasse dietro di sé solo rovine e un pianeta inabitabile trasformò così la guerra da "calda" a "fredda" (ovvero minacciata, ma non combattuta) – una situazione di irrisolta tensione che avrebbe accompagnato la storia del mondo fino ai primi Anni '90.

È questa la situazione che gli strateghi da poltrona si troveranno di fronte in *Doomsday*, la prima espansione "stand alone" (ovvero che non necessita del titolo base) pubblicata da Paradox per *Hearts of Iron II* – il capolavoro di strategia che pone il giocatore alla guida di una nazione del mondo durante i convulsi anni a metà del XX secolo (recensito su GMC di febbraio 2005). *Doomsday* offre tutti i contenuti di *Hol 2* con numerosi miglioramenti (soprattutto nei settori dell'interfaccia utente e dell'Intelligenza Artificiale) e tre aggiunte significative: l'estensione della data di fine-partita dal 1945 al 1953 (con la possibilità, quindi, di giocare un'ipotetica terza guerra mondiale a ridosso della Seconda), un albero tecnologico ampliato così da includere armi nucleari, elicotteri, jet e altre armi nate all'inizio degli Anni '50 (non dimentichiamo che il gioco copre ora anche il periodo della guerra di Corea), e la possibilità, inedita, di compiere operazioni di spionaggio al fine

NOTIZIE DAI FRONTI

Oltre a cinque campagne che, pur terminando tutte nel 1953, hanno come data di partenza del gioco diversi anni-chiave del conflitto e degli eventi che lo precedettero (1936, 1938, 1939, 1941, 1944 e la campagna del "Giorno del Giudizio", con lo scoppio di una guerra USA-URRS nel 1945), *Doomsday* propone anche scenari più brevi che coprono momenti significativi della guerra, utilizzando aree ridotte della mappa mondiale e solo alcune nazioni. Questi scenari includono l'operazione Barbarossa, l'offensiva delle Ardenne, la battaglia del Mar dei Coralli, Rommel in Africa, la liberazione dell'Europa dopo lo sbarco in Normandia, l'ipotetica invasione del Giappone nel 1945, il "Piano Blu" (attacco tedesco al Caucaso nel 1942), la campagna di Francia del 1940, l'invasione della Polonia nel 1939 ("Piano Bianco"), un'ipotetica invasione della Cecoslovacchia nel 1938 (Piano Verde), gli sbarchi alleati in Sicilia (operazione Husky), la guerra civile spagnola, un conflitto ipotetico tra Argentina e Brasile, l'assalto giapponese al Sudest asiatico 1941-42, la liberazione di Guadalcanal (operazione Watchtower) e la guerra Russo-Finlandese del 1939-40 (guerra d'Inverno).




"Operazione Barbarossa" vede il giocatore tedesco impegnato nel tentativo di conquistare Mosca prima dell'arrivo dell'inverno.


Potrete decidere la composizione del vostro governo, e stabilire a linee generali la politica interna della nazione.

Per l'Italia del 1945 i problemi iniziano subito a est, con la questione triestina e i territori occupati dalla Jugoslavia.

OPERAZIONE PROGRESSO

Mentre andiamo in stampa, la versione più aggiornata del gioco è la 1.1, la stessa che arriverà nei negozi con l'edizione italiana, e la patch apposita è disponibile nell'area download del sito www.paradoxplaza.com o all'interno del DVD di GMC. Gli sviluppatori svedesi hanno comunque confermato la politica di supporto immediato dei loro prodotti. La patch sul DVD o sul sito sarà utile per chi avesse acquistato l'edizione inglese.

"FAMMI UN PO' VEDERE..."



Grande enfasi è stata posta dagli sviluppatori sul fatto che ora è possibile intraprendere azioni di spionaggio e controspionaggio più dettagliate rispetto al vecchio *HoI 2*. La nostra esperienza, però, mostra che queste opportunità non hanno un impatto davvero sensibile sul gioco: mentre cercare di diffamare ingiustamente i nemici con campagne "ad hoc" proponendosi quali "salvatori" è divertente, fomentare rivoluzioni e colpi di stato raramente porta agli effetti sperati – mentre il prezzo da pagare in termini monetari e in rischi di crisi diplomatiche resta molto elevato. L'impiego più utile per gli 007, dunque, resta la raccolta di informazioni su cosa gli altri Paesi stiano facendo, soprattutto per quanto riguarda le tecnologie in fase di sviluppo e le unità in produzione.

di raccogliere preziose informazioni sugli avversari (ma anche sugli alleati!). Queste ultime, oltre a riflettere l'aumento dello stato di tensione durante la Guerra Fredda, potranno essere causa di terribili catastrofi diplomatiche.

La struttura base del gioco, comunque, non cambia molto. In sostanza, nei panni di un capo di stato, bisognerà gestire tutti gli aspetti della vita della nazione scelta, dapprima cercando di prepararla al grande conflitto che sta per esplodere (la campagna più lunga ha inizio nel 1936), quindi (se si supera la bufera) manovrando nel modo migliore per posizionarla ai vertici del "nuovo ordine mondiale" che si verrà a formare nel dopoguerra.

Lo sforzo militare richiede lo sfruttamento di una varietà di materie prime utili per produrre armi, garantire rifornimenti di cibo e carburante alle truppe, e mantenere attiva la forza industriale. Se tali materie non sono prodotte nei territori controllati sarà

> **"Potrete condurre operazioni di spionaggio su nemici e alleati"**

necessario importarle da altre nazioni e la conseguenza potrebbero essere alcuni interessanti balletti diplomatici. Come capo del governo si avrà anche la facoltà di decidere la composizione del gabinetto (scegliendo gli uomini per i vari ministeri da una lista di candidati, ognuno con pregi e difetti) e l'inclinazione della nazione su una serie di questioni politiche, come Isolazionismo o Interventismo, o Libero Mercato contro Pianificazione Centralizzata. Complessivamente, *Doomsdoy* non fa altro che migliorare un ottimo gioco, probabilmente il miglior titolo Paradox insieme a *Europa Universalis II*. La nostra perplessità, riflessa dal voto in fondo alla pagina, deriva da una certa "pigrizia" mostrata dagli sviluppatori nel realizzare quello che, a tutti gli effetti, è un grosso Mod. Non solo molti contenuti sono disponibili, sia pure in forma diversa, negli stessi Mod gratuiti realizzati dai fan per *Hearts of Iron II*, ma perfino piccole aggiunte che sarebbe stato lecito attendersi, come mini-scenari ambientati nel nuovo periodo 1945-53 (la guerra di Corea del 1950 o il conflitto Arabo-Israeliano del 1948), brillano per la loro assenza – tali eventi potranno accadere normalmente nella grande campagna.

La bellezza del titolo originale, alla fin fine, ci spinge a consigliarvi comunque *Doomsdoy* – soprattutto se non vi siete mai avvicinati a questa splendida serie di strategici.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Gary Grisby's World at War, Giu 05, 8
L'autore del dettagliatissimo War in the Pacific sorprende tutti con un gioco che ricostruisce il secondo conflitto mondiale in modo completo, ma semplice da imparare. Adatto a tutti.

The Operational Art of War, Ott 98, 7
Il più dettagliato e longevo gioco di simulazione bellica terrestre, copre con i suoi scenari il periodo dal 1890 al 2015. Matrix Games sta per pubblicarne una attesissima versione aggiornata.

Info ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **Paradox interactive** ■ Distributore **Blue Label** ■ Telefono **02/38093481** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.paradoxplaza.com/heartsofiron2_dd.asp

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 128 MB RAM, 1 GB HD, scheda grafica DirectX9**
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 512 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Diverse innovazioni e miglioramenti
- Editor di scenari
- Interessante scenario di guerra USA-URSS

- È poco più di un grosso Mod per *HOI 2*
- L'opzione di spionaggio non ha molto impatto
- Niente scenari brevi dopo il 1945

Non molte novità per i veterani, ma la qualità del gioco originale rende questo *Doomsday* appetibile. Se avete *Hearts of Iron II* fateci un pensierino, in compenso i nuovi arrivati non dovrebbero lasciarselo sfuggire!

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	STORICITÀ
6	7	7	9	8	8

IN ITALIANO

Il doppiaggio di *War on Terror* è in inglese ed è accompagnato da sottotitoli in italiano. Nella nostra lingua sono anche i testi dei menu e quelli dell'interfaccia, oltre al manuale d'istruzioni, completo più per quanto concerne la descrizione delle unità, che per quello che riguarda la spiegazione dell'interfaccia di controllo.

La circonferenza arancione indica la portata delle armi del nemico e va tenuta nella massima considerazione.

War on Terror racconta eventi di pura fantasia, ma è ambientato in luoghi reali del pianeta, tra cui figura anche Città del Messico.

Le unità ferite possono essere curate dai dottori, che, a condizione di un intervento tempestivo, sono anche in grado di riportare in vita i moribondi.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

WAR ON TERROR

Anno 2008, sulla Terra infuria la battaglia contro i terroristi…

LA GUERRA IN NUMERI

Con i suoi 23 livelli per la modalità single player e le 6 opzioni per il multiplayer, *War on Terror* risulta più che soddisfacente sul piano della quantità. Tanto più, se si prendono in considerazione le 60 e passa unità e la settantina di abilità differenti che le caratterizzano.

IN ALTERNATIVA...

Command & Conquer Generals, Mar 03, 8
Una serie che inizia ad accusare il passare del tempo, ma che da sola basta a definire il concetto di RTS. *Generals* è disponibile in versione budget.

Commandos 3: Destination Berlin, Nov 03, 8
Dedicato a chi vuole contare su pochi uomini, ma buoni, e a chi desidera risparmiare qualche euro grazie all'edizione economica.

VISTI i tempi che corrono, è naturale che gli sviluppatori di videogiochi tengano sempre più spesso in considerazione la minaccia terroristica. Alcuni decidono di fornire ai giocatori i mezzi per combatterla senza remore, altri, come Digital Reality, preferiscono ampliare le vedute e integrarla tra gli elementi controllabili. Da questo approccio nasce *War on Terror*, un RTS articolato su tre campagne distinte. I protagonisti del confronto su scala globale sono il contingente della World Forces, l'esercito della Repubblica Popolare Cinese e l'Ordine (i cattivi, per l'appunto).

Per quanto concerne la meccanica di gioco, *War on Terror* segue i dettami dell'RTS senza tentare escursioni innovative. Il controllo delle unità è quello canonico, basato sull'esplorazione via mouse e sugli spostamenti/attacchi gestiti dai tasti destro/sinistro dello stesso.

Regolamentare risulta anche la cosiddetta "fog of war", ovvero la nebbia che avvolge gli scenari e che impedisce al giocatore di vedere cosa si muove nelle aree inesplorate. Tutto nella norma, dunque, peccato che poi, sul piano tecnico, il gioco accusi delle devastanti cadute di tono. Innanzitutto, il bilanciamento della potenza distruttiva e della portata delle armi è fuori dal mondo: alcune unità non specializzate riescono a distruggere mezzi corazzati con troppa facilità, mentre altre, seppure dotate di un arsenale sulla carta più efficace, faticano a domare sparuti gruppi di nemici. Inoltre, a meno che il giocatore non controlli costantemente le azioni di ogni singola unità, gli scontri a fuoco assumono sempre la struttura delle battaglie tra eserciti d'epoca napoleonica: due schieramenti, più

> **"Segue i dettami del genere senza tentare escursioni innovative"**

o meno allineati, che si scambiano cospicue dosi di piombo faccia a faccia. Lo scenario che viene così a delinearsi è sicuramente coinvolgente sul piano pirotecnico, ma non garantisce il realismo indispensabile a soddisfare le esigenze degli esperti di RTS.

Prendendo in considerazione la grafica, si può restare soddisfatti dalla visione d'insieme degli scenari, ma non certo dai dettagli delle unità (così simili tra loro, da

EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Tutte le unità disponibili nel gioco, fatta eccezione per gli eroi dei tre diversi schieramenti (che sono già potenti quanto basta), sono in grado di aumentare il proprio livello nel corso della Campagna. Il meccanismo è basato sull'acquisizione di punti esperienza e si articola su cinque stadi evolutivi, che vanno a influire sulla salute e sull'efficacia in combattimento dei soldati. Per aumentare ulteriormente le capacità di questi ultimi, i giocatori devono anche impegnarsi a compiere gesta eroiche, come sconfiggere unità nemiche particolarmente ostiche o massacrare una quantità esagerata di avversari in una sola missione.



diventare difficili da riconoscere a colpo d'occhio) e dagli effetti speciali, che nel caso delle esplosioni e delle nuvole di fumo assumono contorni definiti, come se fossero inscatolati nei poligoni.

Oltre a ciò, le animazioni letargiche rendono troppo blando il ritmo dell'azione, al punto che le opzioni di blocco e rallentamento del tempo risultano superflue anche per chi volesse ponderare con cura ogni singolo ordine.

Primoz Skulj



info ■ Casa **Monte Cristo** ■ Sviluppatore **Digital Reality** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.waronterror.de

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 4 GB HD, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, connessione a Internet**
- Multiplayer **LAN, Internet (8 giocatori)**

- Tre schieramenti con unità specifiche
- Scenari realistici e ben caratterizzati
- Le truppe si evolvono nel corso delle missioni

- Gittata e potenza delle armi poco realistiche
- Requisiti di sistema esosi
- Intelligenza Artificiale poco evoluta

Un RTS capace di coinvolgere il giocatore occasionale con scontri a fuoco spettacolari e scenari appariscenti, ma non di soddisfare gli intenditori, che subito ne noteranno le carenze in termini di I.A. e di bilanciamento dell'arsenale.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
6	5	5	7	5	7

5½

GENERE: PIATTAFORME ARCADE

SONIC MEGA COLLECTION +

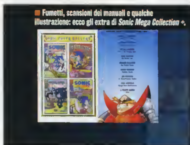
Una vera e propria valanga blu. Blu come Sonic.





COME non accogliere con un caloroso abbraccio una raccolta che consente di ripercorrere tutta la vita bidimensionale del "porcospino-icona" del marchio Sega, inclusi i capitoli meno riusciti e alcuni tra i più inutili "divertissement" che la cricca di Sonic si è concessa negli anni?

Impossibile, anche se *Sonic Mega Collection +* arriva sui nostri PC con quasi tre anni di ritardo rispetto alla sua originale presentazione in formato GameCube e "arricchito" da una conversione che definire svogliata e irrispettosa è poco (i menu fanno sempre riferimento ai tasti del gamepad Xbox o GameCube, uno dei due). Fortunatamente, chiunque si ritroverà sotto mano questo *Sonic Mega Collection +* potrà contare su un tuttora eccezionale *Sonic the Hedgehog*, su un discreto *Sonic 2* e su uno scoppiettante *Sonic & Knuckles + Sonic 3*. I giochi sono rimasti quelli di dieci o quindici anni fa,


Fumetti, scansioni dei manuali e qualche illustrazione: ecco gli extra di *Sonic Mega Collection +*.

quindi bene, benissimo in alcuni casi, male, malino o malissimo in altri, in particolar modo quando si entra nel campo minato che è la quasi totalità dei giochi in versione Game Gear. A ributtare l'ago della bilancia oltre la sufficienza arrivano un paio di chicche bonus come *Ristar*, il sempre divertente *Dr. Robotnick Mean Bean Machine* (tranquilli, è "solo" *Puyo Puyo*) o il poco conosciuto, ma spassoso, *Sonic 3D Flickies Island* di Traveller's Tales.

Mattia Ravanelli 

info
- Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Vari** ■ Distributore **Leader**
- Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **12+**
- Internet **www.sega.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo : **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, DVD**
- Sistema Consigliato **P4 1,8 GHz, 320 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **Schermo diviso**

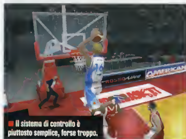
GRAFICA	N.C.
SONORO	N.C.
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
CURA	5
EXTRA	6

6½

GENERE: GIOCO SPORTIVO

FRONTE DEL BASKET

A canestro con Gianluca Basile!


Il sistema di controllo è piuttosto semplice, forse troppo.



DOPO tanta NBA, ci voleva anche una simulazione cestistica dedicata al nostro campionato, che ha regalato grandi giocatori anche alle franchigie professionistiche d'oltreoceano.

Fronte del Basket cerca di simulare il campionato italiano di Serie A. A tale scopo, si è puntato su Gianluca Basile, uno dei migliori giocatori di pallacanestro del Bel Paese, che si è prestato nella doppia veste di testimonial e di uomo del "motion capture". *Fronte del Basket* non può, né vuole competere con la blasonata serie di basket di *NBA Live* di EA. Da un punto di vista tecnico, l'interfaccia è piuttosto scarna, così come il comparto grafico (basta dare un'occhiata ai palazzetti e ai modelli poligonali dei giocatori).

Le animazioni appaiono "legate" nei movimenti e sono numericamente limitate. Anche il sistema di controllo è anacronistico se confrontato con il recente "freestyle" di *NBA Live 06*. La I.A. delle


Fronte del Basket è interamente in italiano.

squadre rientra nella norma, mentre il sonoro è poca cosa, vista la mancanza di una telecronaca. *Fronte del Basket* vanta questi numeri: 18 squadre, 200 giocatori, 8 campi e 5 modalità (campionato, playoff, coppa Italia, stagione e un torneo personalizzato). I roster sono aggiornati alla stagione 2005/2006 e sono modificabili grazie all'editor. Pur essendo piuttosto limitato, il taglio arcade di *Fronte del Basket* potrebbe piacere ai tifosi del campionato italiano.

Raffaello Rusconi 

info
- Casa **Idoru** ■ Sviluppatore **Idoru** ■ Distributore **Leader**
- Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 19,99** ■ Età Consigliata **3+**
- Internet **www.frontedelbasket.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 900, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 500 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	5
SONORO	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
I.A.	5
LICENZE	6

6

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Oblivion
GMC.Gorman
"Siamo in una botte di ferro!"



Un certo Sparatutto
GMC.Kevorkian
"Sotto con la Domandona!"



Oblivion
BANNED.Neon
"Largo ai Mod!"



Pacific Fighters
GMC.Homer
"Bisogna lavorare sull'atterraggio!"



Heroes of Might and Magic V
GMC.Pettinato
"Come ai vecchi tempi!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05 **Demo:** DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Ott 05 **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nov 05

La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.

2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05; Apr 06
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

3) SPELLFORCE 2 Mag 06 VOTO 9
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Mag 06
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO 7
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa. Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa. Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa Take 2 Distributore. Take Two Italia
Trucchi: Gen 04 **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi"

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 .
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa. THQ Distributore: Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente profondità a un'avventura coinvolgente.

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa. Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take Two Italia
Sol: Dic 02 Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 05 **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è nuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa NCSoft Distributore. Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L esperimento di Lord British ha avuto successo un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa:Mythic Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa LucasArts Distributore: Activision
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l'universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: Apr 06 Voto: [illegible]
Trucchi/soluzione (su CD/DVD): Giu 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!

2) NEVERWINTER NIGHTS Ott 02
Casa Atari Distributore Atari
Sol: Nov 02 · Nat 02 **Demo:** DVD Feb 03, Mar 03
Per vivere un'avventura nei panni dell'Eroe o in quelli di chi decide il destino di un intero mondo.

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.

2) NHL 06 Ott 05 .
Casa: EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7
Casa EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN Dic 04
Casa Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa Aspyr Distributore Blue Label Ent.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 9
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO 9
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Patch: Lug 05 **Gioco completo:** Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

JURAMBALCO
Strategia
1. Starcraft
2. Age of Empires II
3. Stronghold II
4. Homeworld 2
5. Empire Earth

ENRICOROS
Sparatutto classici
1. Duke Nukem 3D
2. Doom
3. Wolfenstein 3D
4. Doom 6666
5. Doom 2

DIF
Giochi di ruolo
1. The Eleder Scrolls IV: Oblivion
2. Baldur's Gate II
3. The Elder Scrolls III: Morrowind
4. Knights of the Old Republic
5. Vampire The Masquerade: Bloodlines

MAGUFUS
MMORPG
1. World of Warcraft
2. Dark Age of Camelot
3. Ultima Online
4. The Legend of Mir
5. Lineage II

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
CMC ENTERTAINMENT
071/2916445
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/89012939
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

INIZIA LA GRANDE STAGIONE ITALIANA!

La stagione primavera/estate del netgaming italiano apre i battenti!

IL 2006 si sta rivelando fondamentale per il netgaming. Forse non a livello mondiale, ma per il nostro Paese quest'annata sembra rappresentare la svolta che tutti stavano aspettando.

Nella sola primavera si sono tenuti parecchi eventi e molti altri ancora andranno in scena in coincidenza con l'estate. GMC si è spostata in lungo e largo attraverso lo stivale nel tentativo di seguire tutte le manifestazioni, per fornire ai propri lettori un quadro completo della situazione. Nella Grande Rete l'attenzione è completamente catalizzata dalla seconda stagione delle "Pro Series" della Electronic Sports League (**www.esl-europe.net/it**). Questa "Serie A" del netgaming sta riscuotendo enorme successo e cresce ogni giorno di più. Per la seconda edizione sono stati introdotti alcuni eventi molto interessanti, che si svolgono e svolgeranno in alcuni famosi locali delle maggiori città italiane (Roma e Milano): stiamo parlando degli Intel Friday Night Game patrocinati da ASUS, che servono soprattutto a far conoscere il netgaming ad amici e conoscenti (GMC ha partecipato a tutte e quattro le serate). Inoltre, il montepremi di questa manifestazione è stato triplicato e, dai 3.000 euro della prima stagione, si è arrivati ai 10.000 euro della seconda edizione, mentre per la terza (prevista per il prossimo settembre) si toccheranno i 15.000 euro. Insomma, ci troviamo di fronte a un vero e proprio campionato online che, ogni settimana, arroventa le linee di tutti gli appassionati della penisola.



La LAN di ANVI a Bologna 2006 non ha visto moltissimi partecipanti. È comunque il caso di dire "pochi, ma buoni".

Un altro evento da rimarcare è stata la LAN di ANVI, organizzata a Pieve di Cento (Bologna). Quest'anno, la manifestazione non ha riscosso, purtroppo, il successo di pubblico sperato (c'erano solo un centinaio di giocatori), ma si è rivelata piuttosto divertente. L'esclusione di un qualsivoglia titolo strategico o sportivo non ha certamente incentivato le presenze dei netgamer nostrani, ma i partecipanti hanno comunque trascorso tre splendide giornate in compagnia dei propri compagni di clan e dei leali avversari. Si sono svolti un torneo di *CounterStrike: Source*, vinto dal Team Impact che ha battuto in finale il clan degli Onlinehero, un torneo di *Quake 4*, in cui ha trionfato Ob3n, seguito da Polter e da Machine, e un torneo di *Day of Defeat: Source* in cui hanno dominato gli Inferno eSports,

Guild Wars Factions: Campionato mondiale

Le gilde in guerra puntano verso Lipsia.

Le trombe delle bianche città non smettono di suonare. Nel brusio della popolazione si coglie una sensazione angosciante. Una guerra è stata voluta. Saranno degli uomini, come al solito, a combatterla. I cavalieri sono in testa ai loro formidabili eserciti, ma a contare sono soprattutto le leggi delle gilde, associazioni che hanno desiderato questo conflitto. Tutti convergono verso Lipsia, città dove si terrà lo scontro finale dal 24 al 27 agosto. Farà caldo, quindi, sia nel mondo virtuale appena descritto, sia in quello reale. Nel primo, però, il clima esplosivo non si sentirà sulla pelle, ma nella mente; si apriranno ferite e si lanceranno incantesimi con il proprio avatar di *Guild Wars*, il MMORPG più competitivo che ci sia. NCsoft, in concomitanza con il lancio della espansione *Factions*, ha chiamato a battaglia le sue città virtuali. E le gilde hanno convocato l'adunata. Attraverso tre fasi di un torneo iniziato lo scorso marzo verranno scelte cinque fazioni che saranno le protagoniste – non solo per la gloria – nella più importante delle battaglie. Oltre al ricordo imperituro, infatti, ci sono ben 100.000 dollari di montepremi che renderanno più interessante la sfida. NCsoft e arena.net continuano quindi a percorrere la strada che affianca, e non divide, gli sport elettronici dai MMORPG, due settori in evoluzione esponenziale.

Sito di riferimento:
www.guildwars.com



Lo stand del Logitech Gaming Tour a Roma era affollatissimo.

mentre il podio è stato completato dagli xXx e dagli UrbanChaos. A legare tutti questi avvenimenti c'è anche il Logitech Gaming Tour (**www.logitechgamingtour.com**): uno stand itinerante della famosa casa produttrice di mouse e tastiere, che propone tornei di *Mondioli FIFA 2006* e *Need for Speed: Most Wanted*. Queste competizioni, dedicate a un pubblico meno smaliziato (vengono infatti organizzate nei centri commerciali, oltre che alle LAN), vedono i vincitori portarsi a casa dei costosi prodotti della linea Gaming di Logitech. Presso i punti di gioco, inoltre, vengono distribuite copie di Giochi per il Mio Computer in quantità.



Torneo

CPL in Italia!

Dopo il mancato lancio del World Tour 2006 (dovuto all'allontanamento di Intel), CPL tenta nuovamente di proporsi come "l'evento" per eccellenza del netgaming, aprendo sodalizi con molteplici realtà locali. Dopo aver annunciato CPL Cina, Australia e Brasile, è arrivato il turno dell'Italia. È nelle mani di Michele Ciacci, amministratore delegato di Play.it, la responsabilità di portare in alto il marchio che, per anni, è stato accomunato all'NBA degli sport elettronici, anche nel nostro Paese. Aspettatevi un approfondito resoconto nei prossimi numeri di GMC.

Sito di riferimento:
www.thecpl.com

Tendenze

VIVERE IN ARANCIONE: ESSERE UN CRY!

Uno dei clan italiani più folkloristici ha in serbo molte sorprese.

La mini-moto funziona da *case* del computer. Assolutamente fuori di testa!



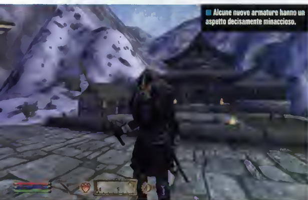
Chiunque tra voi, negli ultimi anni, abbia mai partecipato a un LAN party italiano avrà notato dei personaggi piuttosto particolari: tutti vestiti di arancione, con in testa un basco dello stesso colore. A NGILAN 05 avevano un computer montato all'interno di una mini moto e un piccolo dirigibile personalizzato, ad ANVI LAN 06 avevano uno stand strapieno dei propri gadget (dalle pantofole all'accappatoio del clan). Stiamo parlando dei Cry, inizialmente un gruppo di amici della zona di Gallarate, ora uno dei clan più numerosi in Italia. I Cry si sono trasformati da poco in una vera associazione sportiva, che però non ha dimenticato le proprie origini votate al puro divertimento. Non fanno parlare per i risultati ai tornei, ma per la straordinaria energia e la voglia di stare insieme che riescono a trasmettere. Di recente, hanno anche dato vita a parecchie iniziative interessanti, dedicate a chi non digerisce il netgaming troppo competitivo e volte al finanziamento di un LAN party che diventerà realtà in autunno. Insomma, a tutti gli amanti del "frag in allegria" è consigliato un salto sui server di *CounterStrike: Source* oppure di *Doy of Defeot: Source* dei Cry. Lì ci saranno gli stessi gestori pronti ad aiutare chiunque si trovasse in difficoltà (e non a ridicolizzarlo, come spesso accade). Soprattutto, ci sarà un concorso, primo nel suo genere, basato sulle statistiche personali. Chi riuscirà a piazzare più bombe o a disinnescarle – insomma chi riuscirà, individualmente, a ottenere più punti – avrà modo di vincere i premi messi in palio dall'associazione e dal suo sponsor Coolermaster. Tutto ciò, con il semplice tesseramento all'associazione (l'iscrizione costa 15 euro l'anno, una cifra irrisoria per i servizi offerti, che comprendono anche l'invio di SMS gratuiti), che vanta al suo interno diversi team di *CounterStrike: Source* e uno di *Doy of Defeot*. I Cry spaziano anche oltre il puro ambito videoludico, cercando di coinvolgere i propri sostenitori in "cene medievali", ricostruzioni storiche delle grandi battaglie oppure in corse a bordo di mini moto. Insomma, una passione per divertirsi a tutto tondo, per il più spensierato e "arancione" dei clan italiani.

Sito di riferimento:
www.cryrulez.net

Mod per Oblivion

OBLIVION E I SUOI PLUGIN

[GMC]Skree propone una prima carrellata di plugin per Oblivion!


Alcune nuove armature hanno un aspetto decisamente minaccioso.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** http://planetelderscrolls.gamespy.com

NEL DVD

GLI appassionati del capolavoro di Bethesda non hanno dovuto attendere a lungo prima di poter gustare Mod di ogni tipo per il loro GdR preferito, complice anche la somiglianza esistente tra l'editor di *Oblivion* e quello di *Morrowind*. Di conseguenza, la redazione di GMC ha pensato di raccogliere e descrivere di seguito quelli che si sono rivelati, al momento, i migliori plugin trovati in Rete.

Alcuni apprezzeranno il *Jarrod's Oblivion New Texture Mod*, scaricabile all'indirizzo **http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=572** e presente nella cartella **Dati\Mod\Mod Vari per Oblivion\Miglioramenti grafici\Texture Replacer** del DVD di GMC di questo mese. Lo scopo di questo Mod è di cambiare le texture del mondo attorno a voi con altre molto più realistiche, andando però a gravare sulla scheda video. Rimanendo nel campo dei miglioramenti grafici, è opportuno citare il *Quality Female Texture*, scaricabile all'indirizzo **http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=542** e presente nel DVD nella cartella **Dati\Mod\Mod Vari per Oblivion\Miglioramenti grafici\Texture Femminili**, che sostituirà le texture dei modelli femminili con altre di più alta qualità. Sono disponibili anche plugin che vanno a modificare aspetti più "sostanziali" di *Oblivion*. Notevole il caso di *Random Oblivion*, scaricabile all'indirizzo **http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=157** e presente nella cartella **Dati\Mod\Mod Vari per Oblivion\Giocabilità\Random Oblivion** del DVD, che modificherà il modo in cui i nemici compariranno, rendendo possibile incontrare un potentissimo Daedra già al primo dungeon esplorato. Ciò rende l'esperienza molto "realistica", ma anche notevolmente più difficile. *Attack&Hide*, scaricabile all'indirizzo **http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=305** e presente nella cartella **Dati\Mod\Mod Vari per Oblivion\Giocabilità\Attack&Hide** del DVD, renderà più godibile l'azione stealth, permettendo di comportarsi da veri killer attaccando e nascondendosi subito dopo nelle ombre. Sono stati creati anche nuovi oggetti, come dimostra il plugin *Doedric Kotonos*, scaricabile all'indirizzo **http://planetelderscrolls.gamespy.com/View.php?view=OblivionMods.Detail&id=568** e contenuto nella cartella **Dati\Mod\Mod Vari per Oblivion\Nuovi oggetti\Katana Daedrica** del DVD, che aggiunge queste eleganti armi anche nella variante Daedrica.

Nella sezione Mod del DVD sono comunque conservati altri Mod ed è opportuno segnalare che a pagina 76 di questo stesso numero troverete uno speciale in cui vengono segnalati dei plugin (nella cartella **Dati\Mod\Mod Vari per Oblivion\Miglioramenti grafici\Texture Hires** che potrete usare per rendere più "snello" il gioco dal punto di vista delle richieste hardware.





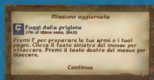
INSTALLAZIONE

1 Una volta scaricato un plugin interessato, estraete il contenuto del suo archivio nella directory **data** della cartella di installazione di *Oblivion*, assicurandovi che vi sia un file ***.esp**.

2 Fate partire il launcher di *Oblivion*, cliccate su **file di dati**, e selezionate i plugin che vi interessano dall'elenco che comparirà. Se ciò non accade, o si tratta di uno di quei rarissimi plugin senza file .esp, o avete decompresso una cartella nella directory **data**. Assicuratevi che vi sia SOLO il file esp, al limite corredato da directory chiamate **meshes** o **textures**, da lasciare sempre nella cartella **data**.

3 Fate partire il gioco, i set di texture alternativi non vanno usati contemporaneamente. Per esempio, non bisogna spuntare il set riguardante le texture di Jarrod e insieme quello LOD.

Progetto ritraduzione!



Un talentuoso gruppo italiano di creatori di plugin, i Forge of Tales, oltre ad avere creato alcuni utili Mod scaricabili dal proprio sito, ha iniziato un progetto di ritraduzione di *Oblivion* mirato a correggere quella originale che risulta discutibile in molti punti. Potete scaricarne una "prima stesura" (Ita_Tutorial_0.1) all'indirizzo **www.oblivion.medusaworks.net** o trovarla nella cartella **Dati\Mod\Mod Vari per Oblivion\Tutorial** del DVD. Il plugin iniziale tradurrà l'intero tutorial, migliorando la traduzione e togliendo i fastidiosi rimandi alla console Xbox 360.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



Una soddisfacente prima selezione di plugin per *Oblivion*. I capolavori veri e propri arriveranno tra qualche mese.

Mod per Quake

QUAKE GL VANIA

Quake *ospita* Castlevania *nel suo* castello grafico.

IL classico *Castlevania* per SuperNes fa schioccare la sua leggendaria frusta in questa Total Conversion basata sul renderer GL per l'originale *Quake*.

In *Vania*, la giocabilità rispecchia fedelmente quella autentica di nintendiana memoria: combattere mostri orripilanti e creature oscure a suon di frustate e colpi all'interno di un lugubre castello gotico ispirato alle atmosfere vampiresche di Bram Stoker. L'unica differenza è che ora l'azione si svolge in tre dimensioni, alla faccia di tutti i nostalgici dei "bei tempi andati". Considerando i limiti dovuti dalla sua età, ormai non più verdissima, la tecnologia gratuita Quake GL è stata utilizzata con buoni risultati dall'autore del Mod, l'inquietante RottenTurd. Ora che il codice Quake GL è disponibile per tutti, ci piacerebbe vedere una quantità sempre maggiore di queste Total Conversion dal gusto rétro, mirate a riscoprire in forma moderatamente aggiornata dei veri e propri capisaldi della storia videoludica.

INSTALLAZIONE

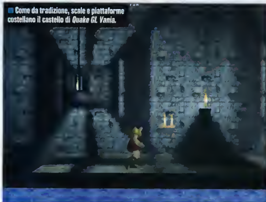
1. Estraete l'archivio .zip in una cartella apposita (per esempio c:\vania).
2. Per giocare, lanciate il file **vania.exe**.







Semplicemente, la classica giocabilità di *Castlevania* riproposta in salsa tridimensionale, frusta compresa.



Come da tradizione, scale e piattaforme costellano il castello di *Quake GL Vania*.

Mod per Half-Life 2

GARRY'S MOD: LUA

Mini-giochi "fisici" per Half-Life 2.



TRA i tool contenuti nel parco giochi virtuale del *Garry's Mod* per *HL 2* c'è anche quello di editing fisico basato sulla tecnologia detta "Lua Scripting".

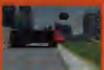
Quest'ultima è, essenzialmente, un linguaggio di programmazione integrato nell'ultima versione del famoso Mod, che consente agli utenti più intraprendenti di aggiungere funzionalità proprie alle già enormi potenzialità del *Garry's Mod*. Abbiamo già assistito all'implementazione di armi personalizzate quali l'Alphabet Gun (un AK-47 che spara raffiche di lettere) e a delle modalità inedite di gioco (come l'incredibile RTS Combine versus Combine), ma siamo convinti che questa sia solo la punta dell'iceberg, la cui vera massa vi consigliamo di tenere costantemente sott'occhio all'indirizzo **http://gmod.garry.tv**.

HRTS



Dietro la sigla (che significa *Hibame's RTS*) si nasconde una vera e propria dimostrazione di tutta la potenza e la versatilità del Lua Scripting. Si tratta, infatti, di uno strategico in tempo reale assolutamente completo e funzionante, con tanto di costruzione delle basi e immancabili milizie Combine da scatenare contro i propri nemici.

TIME REWIND



Lo script Time Rewind è dedicato a tutti i modder che vogliono cancellare un errore di progettazione, ma apre numerose opportunità d'intrattenimento anche a chi vuole semplicemente giocherellare con lo scorrere del tempo. Riavvolgere quest'ultimo non è mai stato così facile e spettacolare.

VMF LOADER



Ricordate la gru magnetica di *Half-Life 2*? Bene, grazie al Lua e a VMF Loader è ora possibile estrapolare lo script che ne determina il funzionamento e applicarlo successivamente in altri contesti, per esempio creando un gioco di demolizione in cui abbattere a suon di enormi "pallate" un gruppo di casette di legno.

BOARD GAMES



L'attuale versione di *Board Games* per il *Garry's Mod* consente di giocare online a scacchi o a dama sui server omonimi. Grazie al Lua, presto sarà disponibile anche una variante del gioco dell'oca che si avvarrà di un enorme dado rotolante da tirare utilizzando la mitica Gravity Gun. Non vediamo l'ora di farci un giro.

BLADE SPIRITS



Una delle moltissime armi personalizzate create per il *Garry's Mod* utilizzando il Lua Scripting. In particolare, *Blade Spirits* evoca uno stormo di spade acuminate controllabili attraverso i movimenti del mouse. Lasciando quest'ultimo fermo, invece, le spade ruoteranno intorno al giocatore, costituendo uno scudo personale.

Mod per Doom 3

IN HELL

Una bolgia di azione. Un inferno di fuoco. E senza flashlight!

- **Sviluppatore:** Doom
- **Genere:** Azione single player e multiplayer
- **Dimensioni:** 340 MB
- **Internet:** wwwstud.fh-zwickau de/~stkl/DOOM_html

Il Mod *In Hell* nasce dal desiderio del suo determinatissimo creatore di rivivere le atmosfere oppressive e gli incalzanti ritmi di gioco degli episodi "da console" della serie id Software quali *Ultimate Doom* o *Final Doom* per PlayStation originale.

L'obiettivo è centrato in pieno attraverso tutti e 19 i livelli single player (otto da ripetere due volte seguendo percorsi alternativi, due livelli segreti e l'ultimo dedicato allo scontro con il boss finale) e le 4 mappe inedite per il multiplayer, grazie a un level design dalle connotazioni più medievaleggianti e meno futuristiche, accompagnato da una colonna sonora inquietante e da effetti acustici dell'arsenale adeguatamente potenziati. Le armi, infatti, vantano ora un volume e una frequenza di fuoco maggiorati, indispensabili per far fronte alle vere e proprie ondate di nemici (anch'essi potenziati) che *In Hell* scaraventa senza tregua addosso al giocatore.

Quest'ultimo, da parte sua, può contare su una Stamina illimitata, controbilanciata però dall'assenza totale di torcia e PDA, in funzione di uno stile di gioco tutto emozioni e niente trama. Un gameplay che, se amate l'azione senza compromessi, vi terrà incollati allo schermo per una decina abbondante di ore.

INSTALLAZIONE

1. Aggiornate il gioco alla versione 1.3.
2. Estraete l'archivio **in_hell_v11.zip** nella cartella principale d'installazione del gioco.
3. Lanciate **In_Hell** dal menu **Mod** di *Doom 3*.





Siamo all'inferno... o nel paradiso degli sparatutto?



VERDETTO

Atmosfera infernale e ritmo indiavolato in un Mod che rinverdisce i fasti dei vecchi *Doom*.

Shareware

ANOTHER WORLD COLLECTOR'S EDITION

Un gioco di classe non invecchia mai.

È un ritorno quasi inaspettato, quello di *Another World*. Quando era uscito, quindici anni fa, aveva stupito il mondo dei videogiochi, regalando un'avventura senza precedenti che, nonostante le limitazioni grafiche dei tempi, riusciva a catturare e a coinvolgere come un film.

Era la prima volta che un videogioco raccontava una storia così affascinante, caratterizzata da ambientazioni visionarie e scandita da scene d'intermezzo dal taglio cinematografico (anche se i filmati cui ormai siamo abituati erano lontani anni luce).

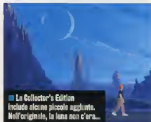
Al primo impatto, sembrava solo un semplice piattaforme con una grafica particolare, ma bastavano pochi secondi per capire che sotto c'era molto di più. Dopo una breve sequenza introduttiva, ci si trovava immersi nell'azione, senza nemmeno il tempo di interrogarsi sul funzionamento del sistema di controllo: le classiche regole del genere venivano infrante in continuazione, obbligando il giocatore a tornare sui propri passi, a risolvere enigmi e a raccogliere oggetti quasi come avviene nelle avventure. Questa nuova versione di *Another World* è in tutto e per tutto identica al capolavoro di quindici anni fa, eccezion fatta per alcuni miglioramenti estetici e per la possibilità di girare in alta risoluzione (fino a 1600x1200).

Il tempo passa, ma la classe non invecchia. Lo stile grafico è così originale da non sembrare superato nemmeno in questa era di filmati e milioni di poligoni, e le meccaniche di gioco sono così raffinate da sorprendere e divertire tanto i nostalgici, quanto le nuove leve.

Insomma, è una vera e propria lezione di storia, che ogni appassionato di videogiochi non dovrebbe perdere per nessuna ragione al mondo.

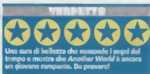
INSTALLAZIONE

1. Avviate l'installer che troverete sul DVD di GMC (oppure scaricatelo all'indirizzo: **www.anotherworld.fr/anotherworld_uk**), e seguite le indicazioni su schermo.
2. Se, dopo averne provato i primi minuti, il gioco vi piace, cliccate su **Get Full Version**. Sul vostro browser si aprirà una pagina da cui sarà possibile acquistare il gioco completo, al prezzo di 7 euro.
3. Inserite nel gioco il codice che riceverete e sbloccherete la versione completa, senza bisogno di download.



La Collector's Edition include alcune piccole aggiunte. Nell'originale, la luna non c'era...





VERDETTO

Una cura di bellezza che nasconde i segni del tempo e mostra che *Another World* è ancora un giovane rampante. Da provare!

Mappe per Warcraft III

UNA GALASSIA IN ESPANSIONE

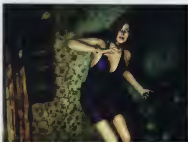
Altri mondi di Warcraft da visitare.

Nell'universo di *Worcraft* non esiste solo l'immenso "pianeta" di *World of Warcraft* da esplorare.

C'è, infatti, tutta una galassia parallela costantemente in espansione di Mod dedicati al caro vecchio *Warcraft III*, costituita da nuovi mondi che spingono al limite le potenzialità dei tool di sviluppo gentilmente messi a disposizione da Blizzard. La fantasia dei modder, i loro demiurghi, è incredibile: chi si aspetterebbe un survival horror basato su un RTS? La versatilità di *Worcraft III* è poi praticamente infinita, come dimostrano i cinque esempi seguenti, ispirati ad altrettanti best-seller videoludico/cinematografici.

SILENT HILL HARDCORE V1.4

- **Link:** http://maps.worldofwar.net/maps.php?id=9746
- **Autore:** WKWebsite
- **Giocatori:** 1



Proprio come il suo illustre ispiratore, *Silent Hill Hordcore* si apre con delle brutte notizie. La vostra auto vi ha lasciato a piedi, e avete avuto la brillante idea di perdervi nelle nebbie di un sinistro cimitero. Strani fenomeni paranormali, fantasmi che vi stringono d'assedio, sangue che erutta copioso dagli scenari, doppiaggio e regia quasi a livelli professionali vi faranno saltare dalla paura, proprio come accade al vostro personaggio nel gioco. Un plauso all'autore WKWebsite e alla qualità dei tool di sviluppo Blizzard: non avremmo mai immaginato di vedere un RTS trasformato in un survival horror tanto convincente, ma *Silent Hill Hardcore* ne è la dimostrazione vivente (anzi, Non Mortal).



ALIENS VS PREDATOR RPG

- **Link:** www.warcraft.org/maps/details/s1051
- **Autore:** Predator
- **Giocatori:** 1

Dimenticate la poco ispirata versione cinematografica con Raoul Bova grazie a questo eccellente adattamento videoludico. Voi interpretate il Predator, cacciatore insaziabile di poveri esseri umani e alieni dal sangue acido. Unico problema: basta una mossa falsa per farvi scoprire e per decretare così la vostra morte immediata. Prudenza, quindi, e salvate spesso!



GTA: VICE CITY

- **Link:** www.warcraft.org/maps/details/c4091
- **Autore:** JL-AKA-F-Farari
- **Giocatori:** 1-12

La dimostrazione estrema dell'elasticità dell'editor di *Warcraft III*. Lo scopo è fare più soldi dei vostri avversari rapinando banche, rubando automobili e radendo al suolo edifici. Veicoli che ingorgano le strade metropolitane, pedoni che gironzolano indaffarati e poliziotti che fanno rispettare la legge: un habitat stuzzicante per criminali incalliti come voi e i vostri avversari, dotati di un arsenale che spazia dalle mazze da baseball ai lanciafiamme!



JURASSIC PARK SURVIVAL 3.2B SILVER

- **Link:** www.warcraft.org/maps/details/c6532
- **Autore:** Bawee/PerfectlyInsane
- **Giocatori:** 1-7

In *Jurassic Park Survival* vi ritrovate rinchiusi in un parco preistorico ben poco ospitale. Il vostro unico obiettivo è sopravvivere da un minimo di trenta minuti a un massimo di un'ora. Le cose si fanno interessanti quando i lucertoloni cominciano a incuriosirsi alle vostre attività: scappare a gambe levate o affrontarli coraggiosamente?



SIMCITY WARS

- **Link:** www.warcraft.org/maps/details/c5861
- **Autore:** Brad324
- **Giocatori:** 1-8

Voi controllate un sindaco, un generale e un ministro, ognuno con delle responsabilità specifiche rispettivamente nello sviluppo, nella difesa e nella diplomazia di una città nascente. Grazie alla suddivisione in aree specifiche, la metropoli può produrre unità diverse secondo le sue necessità di espansione ai danni di quelle rivali. Una rivisitazione di un vecchio concept, ma sempre divertentissimo!

Mod per Max Payne 2

MAX PAYNE 2: STREETFIGHTER

Chiamatelo Ryu Payne: è uno che picchia duro!

- **Sviluppatore:** Aztec
- **Genere:** Picchiaduro single player
- **Patch necessaria:** 3.1
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** www.freewebs.com/asharp

I combattimenti corpo a corpo in stile picchiaduro sono sempre stati un genere piuttosto popolare di Mod per *Max Payne*, basti ricordare *Kung Fu* di Kenneth Young per il primo episodio.

È facile capirne il motivo: la possibilità di eseguire prese spettacolari e calci volanti al rallentatore ricorda alcune celebri sequenze cinematografiche di arti marziali, e l'implementazione del cosiddetto Bullet Time (in questo caso ribattezzabile "punch-time") regala maggiore controllo rispetto al classico martellamento selvaggio dei tasti in stile *Streetfighter* o *Tekken*. Ciò non vuol dire, però, che Aztec, l'autore di questo Mod, ripudi il frenetico gameplay da tipico picchiaduro. Con queste premesse, *Streetfighter* si rivela una vera e propria Total Conversion basata sul titolo di Capcom, ricordando pesantemente dal punto di vista grafico gli ultimi episodi della serie.

Come il già citato *Kung Fu*, *Streetfighter* consentirà al giocatore di selezionare le mosse con la stessa procedura usata in *Max Payne* per cambiare l'arma utilizzata. Aztec ha inoltre cercato di affinare il sistema di parata e di contrattacco, così che i giocatori abbiano più opzioni di attacco e difesa durante i combattimenti. È da sottolineare il fatto che questo Mod è stato progettato unicamente per un'esperienza single player, che di duello in duello contro un'agguerrita Intelligenza Artificiale porterà avanti una vera e propria trama. In particolare, la modalità Storia strizzerà l'occhio al background narrativo di un famosissimo protagonista della serie, il giovane Ryu dell'indimenticabile "hadouken!". Oltre a lui, però, saranno disponibili una quindicina di personaggi classici come Guile, Chun-Li e il caro vecchio Zangief, tutti perfettamente modellati e animati dal motore grafico di *Max Payne 2*. Inoltre, le arene di gioco si gioveranno degli avanzati algoritmi fisici implementati nel gioco Rockstar per gestire la distruttibilità degli scenari e degli oggetti lanciati dai contendenti in perfetto stile *Double Dragon*.

Streetfighter sta per salire sul ring, e, dopo che Aztec ha ricevuto un importante contributo dalla competente comunità di modder nella realizzazione delle musiche e degli affetti particellari, confidiamo di essere messi gioiosamente KO dalle sue meraviglie entro il 2006.





Coreografici calci volanti al rallentatore: saranno facili da eseguire, grazie al Bullet Time.



Mod per Battlefield 2

CODENAME EAGLE: LEGENDS

Il "nonno" racconta la guerra all'ultra-tecnologico nipotino.

- **Sviluppatore:** CE: Legends Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** http://rex3d.net/bf2ce

TANTO tempo fa, molto prima dell'originale *Battlefield 1942*, una quasi sconosciuta software house svedese creò un gioco ambientato nella versione fantasiosa della prima guerra mondiale. Il suo nome era *Codename Eagle* e il titolo riuscì a guadagnarsi un certo seguito soprattutto in multiplayer.

I suoi fan apprezzavano soprattutto la possibilità di combattere a piedi e a bordo di una discreta varietà di veicoli, all'interno di enormi mappe di gioco. Lo amarono incondizionatamente, non sapendo che proprio quello stile di gioco era destinato a segnare il successo mondiale di un'altra serie videoludica, appunto quella di *Battlefield* degli scandinavi Digital Illusions.

In omaggio a questa "leggenda" dimenticata, il *Codename Eagle: Legends* team ha ricreato il suo primo amore guerrafondaio in un Mod che si avvantaggia della straripante potenza grafica del recente *Battlefield 2*. Grazie all'ottimo lavoro dei suddetti modder, le primitive dinamiche belliche di *Codename Eagle* possono essere (ri)scoperte, inclusi i voli spericolati dei biplani, le avanzate degli avventurosi prototipi di carro armato, la pachidermica frequenza di fuoco delle prime torrette corazzate e tutte le altre rivoluzionarie novità militari degli inizi del secolo scorso.

Il Mod non è ancora completo, tanto che al momento in cui scriviamo ne è stata distribuita solo una prima versione beta da 139 MB. L'aspetto degli edifici e dell'interfaccia grafica necessita di qualche modifica per ricreare il feeling di un tempo, ma è già possibile sperimentare tutta l'ebbrezza di veleggiare su instabili macchine volanti, indossando i mitici occhialoni da aviatore in stile Barone Rosso.

Insomma, grazie a *Codename Eagle: Legends* per *Battlefield 2* i combattimenti del passato sono tornati attuali, spinti dalla potente tecnologia del futuro. Nonno e nipote, uniti nel nome della guerra. Che famiglia!

GIOCHI COMPUTER

Eccentrici prototipi volanti popoleranno presto i cieli online di *Battlefield 2*.

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Palla avvelenata su *Half-Life*

Il dodgeball, pur essendo uno sport molto praticato negli Stati Uniti, non ha mai riscosso un grande successo in Europa e dintorni. Sfruttando l'eccezionale motore fisico di *Half-Life 2*, un gruppo di sviluppatori di Phoenix è riuscito a realizzare un Mod basato sulle regole della palla avvelenata, cui si vanno ad aggiungere alcuni interessanti modifiche, come la possibilità di effettuare colpi speciali e di uscire dai limiti del campo da gioco, rendendo così i match ancora più intriganti.

- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Sito di Riferimento:** www.dodgeballsource.com

L'inferno dei Ninja

Cosa c'è dopo la morte per un Ninja? Secondo Hellborg, sviluppatore unico di *Ninja Tournament*, il malcapitato di turno dovrà affrontare un lungo e difficile percorso di espiazione, affrontando mostri e scheletri armati fino ai denti. Il Mod promette sia una campagna single player, sia appassionanti deathmatch per il multiplayer, anche se al momento è disponibile un solo livello per ciascuna modalità.

- **Gioco richiesto:** *Doom 3*
- **Sito di Riferimento:** http://dungeondoom.d3files.com/ninja_tournament/index.htm

La guerra secondo i tedeschi

German Front Mod pur evitando di affrontare direttamente scomode tematiche storiche, offre al giocatore la possibilità di affrontare la Seconda Guerra Mondiale con gli occhi di un soldato tedesco, in una lunga e appassionante campagna inedita. Il gioco è già disponibile per il primo *Call of Duty* mentre la nuova versione, per il secondo capitolo, è ancora in fase di realizzazione.

- **Gioco richiesto:** *Call of Duty 1 & 2*
- **Sito di Riferimento:** http://germanfrontmod.justgamers.de/index.php?sektion=2

Il ritorno di Garrett

Dopo un lungo silenzio durato quasi sei mesi, torna Garrett nella sua "speciale" incarnazione per *Unreal Tournament*. Il protagonista della trilogia *Thief* non fa rimpiangere la lunga attesa, portando con sé un incredibile numero di migliorie alla giocabilità che, a detta degli sviluppatori, dovrebbero rendere l'esperienza di gioco ancora più intensa e coinvolgente.

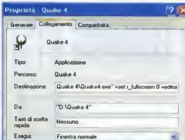
- **Gioco richiesto:** *Unreal Tournament*
- **Sito di Riferimento:** www.thieveryut.com

Crea una mappa single player

QUAKE 4

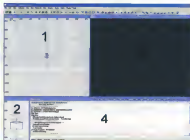
Come creare una semplice mappa grazie al Q4 Radiant!





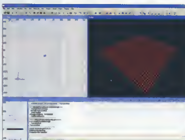
PREPARAZIONE

1 Prima di iniziare, create un collegamento diretto all'editor facendo una copia di quello che normalmente usate per lanciare il gioco, quindi cliccateci sopra col **tasto destro** del mouse per aprire la finestra **Proprietà** e aggiungete al campo **Destinazione** la stringa **+set r_fullscreen 0 +editor**. Ora, lanciate l'editor attraverso l'icona appena creata e sistemate le sue finestre di lavoro nel modo per voi più comodo.



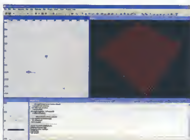
FINESTRE DELL'EDITOR

2 La finestra **1** rappresenta le proiezioni ortogonali della mappa sui piani XY (vista dall'alto), XZ (di fronte) e YZ (di lato), alternabili premendo **Ctrl+Tab**. La finestra **2** sviluppa le geometrie lungo l'asse Z. La finestra **3** è tridimensionale, per darvi un'idea di come la mappa apparirà. La finestra **4** è un menu multifunzionale con cinque "linguette" diverse, per attivare i rispettivi sottomenu (Entity, Media, Textures, Console, Groups).



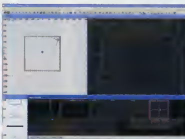
NAVIGAZIONE DELLA MAPPA

3 Tenendo premuto il **tasto sinistro** e trascinando il mouse, nella finestra XY create il pavimento di una stanza delle dimensioni desiderate (la densità della griglia può essere modificata coi tasti **4**, **5**, **6**, **7**). Ora, notate come la mappa possa essere navigata nella finestra tridimensionale sia col mouse (premendo **tasto destro** o **Ctrl+tasto destro**) , sia attraverso i le **frecce direzionali** e i tasti **A**, **Z**, **C**, **D**, "**.**" e "**,**".



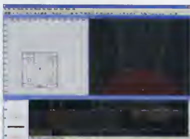
DEFINIZIONE DEI BRUSH

4 I "brush" si creano come il pavimento: **tasto sinistro+movimento** del mouse. Per spostarlo **tasto sinistro all'interno del poligono+trascinamento**, per modificarne la dimensione **tasto sinistro all'esterno +trascinamento**, per modificarne la forma **Ctrl+tasto sinistro+trascinamento**; per selezionarlo **Maiusc+tasto sinistro**; per deselezionarlo **Esc**; per cancellarlo **Backspace**; per duplicarlo **Spazio**.



CREAZIONE DELLA STANZA

5 Ora, scostruite le pareti e il soffitto della vostra stanza, stando attenti a farli coincidere perfettamente. Una volta creati, è tempo di applicare le texture a pavimento, pareti e soffitto. Selezionate dalla finestra **4** multifunzionale l'etichetta **Media**, aprite la cartella **Textures** e scegliete le texture che ritenete più opportune, da applicare al brush selezionato semplicemente cliccandoci sopra.



AGGIUSTAMENTO DELLE TEXTURE

6 Salvate la mappa selezionando **Save as...** dal menu **File** nella cartella **q4base/maps** del gioco, quindi rendete la stanza più interessante aggiungendo pilastri e piattaforme. Per "centrare" meglio le texture, premete **P** e nel menu **Preferences** selezionate la casella **Snap T to Grid** dando poi l'**OK**. Quindi, **Maiusc+tasto sinistro** per selezionare la texture da sistemare, da posizionare meglio premendo **Maiusc+frecce direzionali**

QUANTO CI SI IMPIEGA?

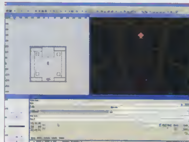
Livello di difficoltà: Facile/Medio
Tempo di completamento: 1-2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Quake 4*
- L'ultima versione del tool di sviluppo ufficiale del gioco, contenuto nel file autoinstallante **Quake4_1.2_SDK.exe** disponibile sul DVD di GMC

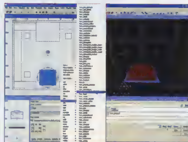
RISORSE

- Documentazione ufficiale (in inglese): **www.iddevnet.com/quake4**
- Forum di Level editing (in italiano): **www.sof2mapping.it/forum/viewforum.php?f=13**
- Tutorial sul Radiant (in inglese): **http://bubba.planetquake.gamespy.com/mapping.html**



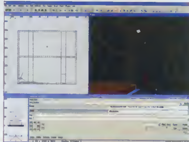
GIOCATORE E FONTI LUMINOSE

7 Cliccate col **tasto destro** del mouse nella finestra **1** e selezionate **info**, **info_player_start** per creare il punto di partenza del giocatore, da posizionare ovviamente adiacente al pavimento. Adesso, ripetete il procedimento selezionando questa volta **light** per inserire una fonte luminosa, da porre magari vicino al soffitto della stanza, definibile nelle sue specifiche attraverso il menu **Entity** nella finestra **4**



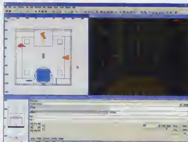
INSERIMENTO DI UNA RAMPA

8 Per inserire una rampa di lancio, cliccate col **tasto destro** nella finestra **1**, selezionate **New Model**, quindi **base/models/mapobjects/multiplayer/jump pad** e selezionate il modello grafico **jump_pad.lwo** dando l'**OK**. Posizionatelo attaccato al terreno e createvi sopra un brush-piattaforma quadrato un po' più piccolo. Selezionatelo, cliccate col **tasto destro** nella finestra **1** e definitelo come **func_jumpad** dal sottomenu **func**.



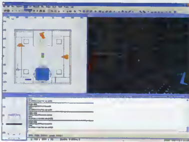
DEFINIZIONE DEL SALTO

9 Dopo aver costruito la rampa, bisogna definire lunghezza, altezza e direzione del salto. Per far questo, cliccate col **tasto destro** nella finestra **1** e selezionate **info_location** dal sottomenu **info**, posizionando l'indicatore dove volete che si concluda il salto, magari su una piattaforma soprelevata altrimenti inaccessibile. Selezionate il trigger **jump_pad**, poi l'**info_location** e collegate le due entità premendo **Ctrl+K**.



AGGIUNTA DEI NEMICI

10 È giunta l'ora di guarnire la mappa con un po' di armi, potenziatori e, naturalmente, nemici. Q4Radiant rende l'operazione piuttosto semplice, effettuabile grazie al solito menu da aprire cliccando col **tasto destro** nella finestra **1** e selezionando l'entità voluta. Aprendo il menu **pickup** avete a disposizione armi (**weapon**) e potenziatori (**powerup**) da disporre nella mappa, mentre sotto **monster** trovate le creature ostili.



COMPILAZIONE DELLA MAPPA

11 Prima di poter testare la mappa, è necessario compilarla. L'editor include un compilatore integrato, selezionabile tramite il menu **Bsp** e cliccando su **bsp**. Nel caso il menu **Bsp** fosse vuoto, dovete salvare la mappa, uscire dall'editor e modificare manualmente il file **editor.cfg** nella cartella **q4base** del gioco, aprendolo con il **Blocco note**, aggiungendo in fondo all'elenco il comando **sett bsp_menuitem0 "bsp"** e salvando.



TEST DELLA MAPPA

12 Una volta soddisfatti della mappa, o anche solo per controllarne lo sviluppo "in gioco", dopo averla compilata correttamente premete **F2** per lanciare il gioco in finestra. Utilizzate la solita combinazione di tasti per aprire la console (**Ctrl+Alt+**) e lanciate la vostra mappa inserendo il comando **map *nomemappa***. A meno che non ci siano incongruenze, proverete il vostro livello e comincerete a pensare al suo successivo sviluppo.

Intervista
L'ORRORE PARLA ITALIANO

Un progetto ambizioso

Numerosi fan italiani di H.P. Lovecraft sono rimasti delusi nell'apprendere che la trasposizione videoludica dei suoi romanzi horror, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, avrebbe parlato la lingua d'Albione. Vash, responsabile della traduzione italiana, svela al nostro Steve Holm i retroscena e i dettagli del progetto.

Quanti traduttori stanno prendendo parte al progetto di traduzione?
Vash: Per ora siamo in quattro. Il sottoscritto come capo progetto; Micartu, mio grande amico e una persona di vasta cultura; ed Evil Rain & Random(), che personalmente non conosco, ma che si sono uniti all'impresa dimostrandosi capaci e buoni lavoratori. Il tutto non si sarebbe potuto fare senza Baccello, il nostro programmatore.

È la vostra prima esperienza?
Vash: Personalmente opero nel campo nelle traduzioni da quasi 3 anni ormai e conosco Micartu e Baccello da due. Questa non è la nostra prima opera insieme, ma, come ho già detto, per quanto riguarda gli altri due "colleghi" lo è.

***Call of Cthulhu* si ispira al mito letterario dei Grandi Antichi di H.P. Lovecraft: quali difficoltà state incontrando nel processo di traduzione?**
Vash: Il processo di traduzione, dal punto di vista tecnico, non presenta problemi, grazie ai tool oserei dire perfetti di Baccello. Sotto l'aspetto lessicale, invece, la cosa non è assolutamente semplice. Maturando come traduttore ho avuto modo di diventare sempre più attento al versante lessicale della traduzione, che ritengo il più importante. Lovecraft ha un modo di scrivere molto "eccentrico" e non è facile conservarne lo stile.

Avete già pronto qualche nuovo progetto?
Vash: Essendo questo un hobby, noi traduttori amatoriali siamo sempre all'opera. Insieme a Micartu, per esempio, stiamo traducendo *Resident Evil* per PlayStation (con l'amico Phoenix).

Quando contate di pubblicare la traduzione?
Vash: Nei tempi di pubblicazione ci ispiriamo all'arcinoto *Duke Nukem Forever*. Con ciò non intendo dire che siamo lentissimi, ma non sappiamo tuttora quando la traduzione sarà ultimata. Il testo è vasto, lo stile da mantenere ritarda non poco l'opera e il betatesting richiede tempo. Per ogni aggiornamento, potete andare nel forum di Neonemesis, all'indirizzo **www.legacyofdewos.it**, gestito da Dewos e da uno staff di accaniti traduttori.

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

UNO ZILIONE DI GIOCHI

Zillions of Games è la pagina Web dedicata a un sistema di giochi di società dalle infinite espansioni.

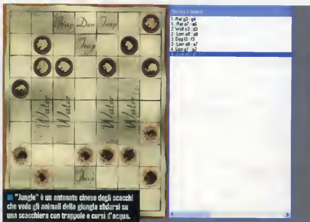
ANCHE se nei tempi recenti forme più moderne di divertimento, come i wargame con miniature, i GdR da tavolo e gli stessi videogiochi, hanno sostituito i vecchi "giochi da tavoliere" nella lista dei passatempi preferiti dall'uomo, molti di essi godono ancora di parecchio interesse e successo.

Se per i più famosi, quali gli Scacchi, la Dama, il Go o il Reversi, non mancano associazioni e tornei internazionali, anche molti giochi più oscuri godono di un certo seguito da parte di piccoli club di appassionati. *Zillion of Games*, creato da Zillions Development, è un programma shareware che consente, potenzialmente, di creare versioni per PC di qualsiasi gioco da tavoliere mai creato, complete di Intelligenza Artificiale e facoltà di giocare contro altri avversari umani via Internet o LAN.

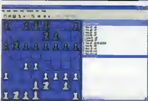
I giochi di *Zillions of Games* (48 nel demo, 375 per chi decide di registrarsi) spaziano da divertimenti di moda nell'antico Egitto 4000 anni fa a titoli creati ai nostri giorni, coprendo praticamente l'intera storia dell'uomo e facendoci viaggiare non solo in Europa e nel vicino Oriente, ma anche verso terre lontane come Indonesia, Cina, Corea, Malesia, India e Giappone.

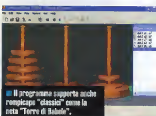
Ogni gioco è presentato in più varianti (solo gli scacchi ne offrono dozzine) e accompagnato dal regolamento completo, da alcune note storiche e da consigli strategici su come affrontare al meglio la I.A. o gli avversari umani. Tali informazioni (solo in lingua inglese) sono disponibili unicamente nella versione registrata, e non nel demo. La struttura base del programma è semplice, ma elegante, e fornisce gli strumenti indispensabili per gestire ogni partita: selezionando un pezzo si faranno apparire le caselle che sarà in grado di raggiungere in quel momento; le mosse stesse sono registrate in una finestra apposita, mentre la "storia" di quella particolare sfida può essere esaminata facendo avanzare o retrocedere le posizioni mostrate nella finestra principale dall'inizio della sfida fino all'ultima mossa compiuta.

Un particolare interessante per i programmatori in erba è che *ZoG* utilizza un'architettura "aperta", che consente a chiunque lo voglia di progettare nuovi giochi, realizzandone ogni aspetto: grafica, regole e programmazione dell'Intelligenza Artificiale. Mentre gli sviluppatori stessi sottolineano che il programma non viene distribuito con un editor vero e proprio, quindi tali progetti richiedono un minimo di conoscenze di base nel campo della programmazione, la possibilità esiste – e gli oltre 1.200 add-on inviati da appassionati di tutto il mondo (e scaricabili gratuitamente dal sito) hanno più che dimostrato il successo di tale iniziativa.



"Jungle" è un antenato cinese degli scacchi che vede gli animali della giungla sfidarsi su una scacchiera con trappole e corsi d'acqua.



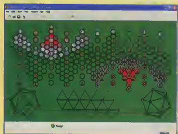

Il programma supporta anche rompicapo "classici" come la nota "Torre di Babele".

REQUISITI PER GIOCARE

Zillion of Games gira sotto Windows 98/2000/ME e XP, e richiede un PIII 300, 128 MB RAM e 35 MB liberi su disco fisso. Windows 95 non è ufficialmente supportato, anche se gli sviluppatori consigliano di provare a fare girare il demo assicurandosi di avere installato almeno DirectX 8.0. Le partite multiplayer avvengono via Internet/LAN. Il demo, scaricabile gratuitamente dal sito www.zillionsofgames.com consente di provare gratuitamente 48 giochi diversi, per un periodo illimitato. La versione completa include, al momento in cui andiamo in stampa, 375 tra giochi e varianti, e costa 24,98 dollari (20,45 euro). Il programma, al momento, è solo in lingua inglese.

Tavolieri da tutto il mondo

La possibilità di programmare nuovi titoli per *Zillion of Games* è stata senza dubbio sfruttata fino all'osso dagli appassionati di tutto il mondo. Attualmente, sul sito del programma sono disponibili 1.208 giochi scaricabili gratuitamente (anche se compatibili solo con la versione registrata del programma, e non con il demo). Zillion Development organizza concorsi informali in cui vengono premiati i migliori titoli per ogni categoria ("Varianti degli Scacchi", "Puzzle", "Altri Giochi") grazie ai voti degli utenti. Il processo di selezione include una severa valutazione di quattro elementi: qualità della grafica, qualità del gioco, originalità e facilità di apprendimento. Inoltre, a intervalli regolari, i responsabili del sito decidono di mettere "sotto i riflettori" un titolo particolare, come gli "Scacchi Geodetici" che vedete nell'immagine: è nostra opinione che, per giocarci come si deve, si debba comunque possedere un cervello a quattro dimensioni.



GMC TRUCCHI

```
...file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

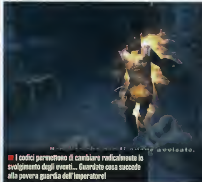
Modalità trucchi

Oblivion nasconde, nei meandri del suo codice, un'infinita lista di codici e scorciatoie. Noi di GMC siamo riusciti a scoprirne molti (magari una seconda parte potrebbe arrivare nei prossimi numeri) e per approfittarne non dovrete fare altro che premere **** in qualsiasi momento del gioco e inserire nella console di comando una delle seguenti password.

CODICE	EFFETTO
advlevel	Aumenta di un livello l'esperienza del vostro personaggio
advskill *abilità*	Sostituendo ad *abilità* uno dei seguenti codici potrete aumentare di un livello l'esperienza del vostro personaggio per quella "skill": **acrobatics** (acrobazia), **alchemy** (alchimia) **alteration** (alterazione), **armorer** (armaiolo), **athletics** (atletica), **blade** (lama), **block** (parata), **blunt** (contundente), **conjuration** (evocazione), **destruction** (distruzione), **hand-to-hand** (corpo a corpo), **heavy armor** (armatura pesante), **illusion** (illusione), **light armor** (armatura leggera), **marksman** (mira), **mercantile** (commercio), **mysticism** (misticismo), **restoration** (recupero), **security** (sicurezza), **sneak** (furtività), **speechcraft** (oratoria)
caqs	Completa tutte le "quest" relative al luogo in cui vi trovate
hairtint *colore*	Sostituendo a *colore* uno dei seguenti codici potrete modificare la tinta dei capelli del vostro personaggio: **red** (rosso), **green** (verde), **blue** (blu)
help	Mostra la lista completa dei comandi che è possibile inserire nella console
kill	Se il puntatore del mouse indica un personaggio, questi verrà ucciso. Altrimenti causa il suicidio del vostro alter ego
lock *numero*	Selezionando una serratura con il puntatore del mouse e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 100 assegnerete quel valore di difficoltà allo scassinamento della stessa
modpca *attributo numero*	Sostituendo al posto di *attributo* uno dei seguenti codici e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 250, aggiungerete all'esperienza della caratteristica una quantità di livelli pari al valore inserito: **strenght** (forza), **intelligence** (intelligenza), **willpower** (volontà), **agilità** (agilità), **speed** (velocità), **endurance** (resistenza), **personalità** (personalità), **luck** (fortuna), **skills** (abilità)
modpcs *abilità numero*	Sostituendo al posto di *abilità* uno dei seguenti codici e inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 50, aggiungerete all'esperienza della abilità una quantità di livelli pari al valore inserito: **acrobatics** (acrobazia), **alchemy** (alchimia) **alteration** (alterazione), **armorer** (armaiolo), **athletics** (atletica), **blade** (lama), **block** (parata), **blunt** (contundente), **conjuration** (evocazione), **destruction** (distruzione), **hand-to-hand** (corpo a corpo), **heavy armor** (armatura pesante), **illusion** (illusione), **light armor** (armatura leggera), **marksman** (mira), **mercantile** (commercio), **mysticism** (misticismo), **restoration** (recupero), **security** (sicurezza), **sneak** (furtività), **speechcraft** (oratoria)
movetoqt	Teletrasporta il vostro personaggio al luogo in cui si trova l'obiettivo della quest
player.additem 0000000a "100"	Aggiunge 100 grimaldelli al vostro inventario
player.additem 0000000f "1000"	Aggiunge 1000 pezzi d'oro al vostro inventario
player.setlevel *numero*	Inserendo al posto di *numero* una cifra compresa tra 1 e 255 porta il livello d'esperienza del vostro personaggio al valore inserito
pov *numero*	Inserendo al posto di *numero* una cifra, determina l'ampiezza dell'angolo della visuale (75 è il valore per l'ampiezza predefinita)
psb	Aggiunge al vostro personaggio tutti gli incantesimi possibili
resurrect	Se il puntatore del mouse indica un personaggio deceduto, permette di resuscitarlo
setpcfame	Rende positiva la reputazione del personaggio
setpcinfamy	Rende negativa la reputazione del personaggio



Giocare un po' con gli elementi che compongono il paesaggio dà un'idea della complessità del motore grafico di *Oblivion*.



I codici permettono di cambiare radicalmente lo svolgimento degli eventi... Guardate cosa succede alla povera guardia dell'imperatore!

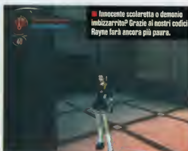
sexchange	Permette di cambiare il sesso del personaggio
showbirthsignmenu	Permette di cambiare il segno zodiacale del personaggio
showclassmenu	Permette di cambiare la classe del personaggio
showquestlog	Mostra un documento riassuntivo relativo a tutte le "quest"
showquestlog 0	Mostra un documento riassuntivo relativo alle "quest" scoperte fino a quel momento
showquestlog 1	Mostra un documento riassuntivo relativo a tutte le "quest" completate fino a quel momento
showquesttargets	Mostra l'obiettivo della "quest" che si sta affrontando in quel momento
showracemenu	Permette di cambiare il nome, la razza e l'aspetto fisico del personaggio
showsubtitle	Attiva/Disattiva i sottotitoli durante i dialoghi con i PNG
tai	Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale
tcai	Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale nei combattimenti
tcl	Attiva/Disattiva la modalità "no clipping" con cui è possibile penetrare nelle strutture poligonali
tdetect	Attiva/Disattiva l'Intelligenza Artificiale radiale del mondo
tdt	Attiva/Disattiva la schermata per il debug del gioco
tfc	Attiva/Disattiva la possibilità di muovere la telecamera virtuale liberamente
tg	Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'erba
tgm	Attiva/Disattiva l'invincibilità per il personaggio
tll	Attiva/Disattiva la visualizzazione dello sfondo
tlv	Attiva/Disattiva la visualizzazione del fogliame
togglemapmarkers	Sblocca tutte le locazioni del gioco sulla mappa
ts	Attiva/Disattiva la visualizzazione del cielo
tt	Attiva/Disattiva la visualizzazione degli alberi
twf	Attiva/Disattiva la visualizzazione in modalità wireframe
tws	Attiva/Disattiva la visualizzazione dell'acqua
unlock	Selezionando una porta o una serratura, permette di scassinarla all'istante

BLOODRAYNE 2

Modalità trucchi

Per rendere la vita molto più semplice alla bella Rayne, entrate nel menu trucchi disponibile nella schermata delle opzioni e digitate uno dei seguenti codici. Terminato l'inserimento, apparirà una schermata che confermerà l'avvenuta attivazione del trucco e ne noterete subito lo sblocco dalla schermata in cui vi troverete.

CODICE
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF
EFFETTO
Sblocca tutti i trucchi, tutti i livelli e il menu di debug



Innocente scolaretta o demonio imbizzarrito? Grazie ai nostri codici Rayne farà ancora più paura.

CODICE
UBER TAINT JOAD DURF KWIS
EFFETTO
Sblocca la Modalità Invulnerabile

CODICE
BLANK UGLY PUSTULE EATER
EFFETTO
Permette di abilitare tutti i poteri

CODICE
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE
EFFETTO
Permette di riportare la barra dell'energia al massimo

CODICE
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE
EFFETTO
Permette di rendere infinite le barre dell'energia e della furia

CODICE
WHACK THIS MOLESTED NINJA
EFFETTO
Permette di ripristinare al massimo il numero delle munizioni

CODICE
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF
EFFETTO
Sblocca le munizioni infinite

CODICE
DODGE THIS MOIST PIMP
EFFETTO
Sblocca la modalità Violenza Gratuita

CODICE
FAKE BURST CUNNINGLY DISTORTED
EFFETTO
Sblocca la modalità Juggy

CODICE
BONE THIS CURRY VOTE
EFFETTO
Sblocca tutte le combo

CODICE
BLUE GREEN PURPLE IMP
EFFETTO
Sblocca il congelamento dei nemici

CODICE
QUANTUM LAMENT DISTORTED DOTING
EFFETTO
Sblocca la possibilità di modificare il livello del Fattore Tempo

CODICE
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED
EFFETTO
Sblocca la scelta del livello

CODICE
PENSION REAP SUPER VULGAR
EFFETTO
Tutti i filmati sono disponibili

CODICE
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY
EFFETTO
Sblocca tutti gli abiti segreti di Rayne

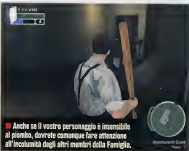
IL PADRINO

Modalità trucchi

Mettete il gioco in pausa (premendo ESC) e digitate sulla tastiera uno dei seguenti codici. Dopo, non sarà più necessario piazzare teste di cavallo nei letti...

CODICE	EFFETTO
corleone	Ripristina al massimo la barra dell'energia
stracci	Ripristina al massimo il contatore delle munizioni
cuneo	Aggiunge 5.000 dollari al vostro conto in banca
tattaglia	Sblocca tutti i filmati





Anche se il vostro personaggio è insensibile al piombo, dovrete comunque fare attenzione all'incolumità degli altri membri della Famiglia.

Gothic II

Modalità trucchi

Durante la partita, premete il tasto **C** e digitate la parola **marvin**. Così facendo, sbloccherete la console di comando in cui inserire i vari codici. Ora vi basterà premere **F2** per farla comparire nuovamente, mentre con la pressione di **C** la disattiverete.

CODICE	EFFETTO
cheat full	Cura il vostro personaggio
cheat god	Attiva l'invincibilità per il vostro personaggio
cheat god od	Attiva l'invincibilità per il vostro personaggio
edit abilities	Attiva il menu di modifica delle abilità del personaggio
first person	Attiva la visuale in prima persona
insert gold	Permette di ottenere 1.000 pezzi d'oro nella propria borsa e sottrae 100 punti d'esperienza

nel prossimo

NUMERO

ESCLUSIVA!

HALF-LIFE 2 EPISODE 1

La recensione solo su GMC!

RECENSITO!

FLATOUT 2

Fisica e quattroruote di nuovo insieme!

SPECIALE!

I GIOCHI CHE VERRANNO

Una panoramica completa sull'E3, la fiera delle meraviglie!

INOLTRE!

Le recensioni di Resident Evil 4, Hitman: Blood Money, SiN Episodes: Emergence, OutRun 2006 e tanti altri!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI LUGLIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN EDICOLA DA LUNEDÌ 19 GIUGNO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 11

"I giocatori producono la maggior parte dei contenuti del mondo virtuale di *Second Life*"

Second Life è il futuro dei videogame?

S*econd Life* si colloca al crocevia tra diverse pratiche di natura tecno-sociale: realtà virtuale, open source, MMOG (Massively Multiplayer Online Game) e molte altre. Meglio ancora, *Second Life* è la traduzione elettronica dei "metaverso", il mondo virtuale narrato da Neal Stephenson nel romanzo "Snow Crash" (1992 - Edizioni Shake, Milano, 1995).

Ambiente virtuale tridimensionale e persistente, *Second Life* è stato creato nel 2003 da Linden Lab, una società che ha sede a San Francisco. *Second Life* non è un videogioco tradizionale, né tanto meno un MMORPG, sebbene includa diverse componenti ludiche, nonché una iconografia e un'interfaccia che richiamano quelle dei più diffusi videogiochi. D'altra parte, *Second Life* non prevede situazioni di vittoria/sconfitta, obiettivi da raggiungere o livelli da superare. Come tale, rientra a pieno titolo tra le simulazioni digitali. Per Philip Rosedale, presidente di Linden Lab, *Second Life* rappresenta la risposta alla domanda chiave: "Come possiamo usare dei computer per creare una simulazione digitale del mondo?".

La crescita di *Second Life* è stata relativamente rapida. Questo mondo si estende per oltre 125 chilometri quadrati di realtà virtuale: la sua superficie è superiore a quella di Boston (USA). Attualmente, *Second Life* ha oltre 160.000 utenti registrati, il 75% dei quali di nazionalità americana o residenti sul territorio statunitense, mentre il restante 25% vivono al di fuori del Nord America. I britannici rappresentano la seconda comunità per estensione. L'età media degli utenti è di 32 anni - di poco superiore a quella del videogiocatore medio: 29, secondo i dati forniti dalla Entertainment Software Association (**www.theesa.com**) - il 43% sono donne, mentre il numero di avatar femminili corrisponde al 50% del totale.

Il modello economico di *Second Life* è particolarmente interessante. L'accesso a questo mondo è gratuito, ma una residenza stabile presuppone un abbonamento mensile. Meglio ancora, attraverso un pagamento rateale gli utenti acquisiscono il diritto di conservare gli artefatti creati all'interno del gioco: si paga, in altre parole, per conferire consistenza al proprio operato virtuale che, per definizione, è effimero.

Non a caso, una delle attività più diffuse in *Second Life* è la produzione di oggetti, per il possesso, scambio o compravendita con altri utenti. Sugli oltre duemila server di Linden Lab alloggiano circa 15 Terabyte di informazioni, che corrispondono a circa 10 milioni di manufatti.

IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)Ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteo.bittanti @futureitaly.it**.

Gli stessi computer archiviano le attività giornaliere degli utenti. Stando ai dati forniti dalla società, i partecipanti impiegano un quarto del loro tempo online in attività di creazione di oggetti e strutture.

A differenza della maggior parte dei MMORPG disponibili sul mercato, in *Second Life* la proprietà intellettuale (IP) degli artefatti digitali rimane ai rispettivi creatori, ovvero agli utenti. Tale caratteristica - del tutto inusuale per l'industria videoludica - incoraggia la produzione e la distribuzione di materiale virtuale. I giocatori condividono in modo spontaneo risorse, conoscenze e competenze tecniche; di fatto producono la maggior parte dei contenuti del mondo virtuale, con una libertà d'azione che supera persino quello della serie di *The Sims*, altra simulazione ludica che deve gran parte del suo successo al supporto dei fan. L'efficacia partecipativa degli utenti si estende anche alla struttura legislativa di *Second Life*. Per esempio, le proteste organizzate degli abitanti hanno spinto gli amministratori a eliminare un criticato sistema di tassazione, inizialmente predisposto per regolamentare le transazioni economiche.

Secondo Linden Lab, il valore commerciale di *Second Life* ammonta a circa sei milioni e mezzo di dollari al mese, derivanti da oltre 5 milioni di transazioni di tipo peer-to-peer (il dato si riferisce a febbraio 2006). Dal debutto di *Second Life* a oggi, gli scambi commerciali mostrano una tendenza di crescita: se nel gennaio 2006 sono stati commercializzati oltre 180.000 oggetti differenti, nel mese successivo la cifra è salita a 240.000.

Second Life può rappresentare il futuro dei videogiochi. Un futuro che vede gli utenti nel ruolo di co-creatori a tutti gli effetti dell'esperienza simulativa. Sarebbe auspicabile che i game designer prendessero nota.

